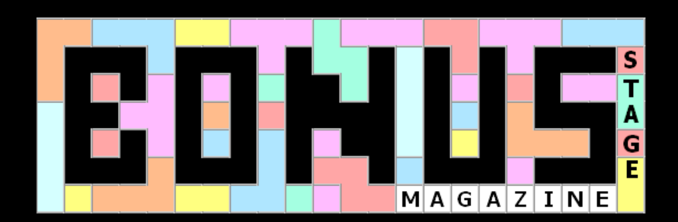

REVISTA ATEMPORAL DE VIDEOJUEGOS Y OTRAS FRIKADAS
BONUS STAGE MAGAZINE
AÑO 3
15
JUNIO 2014
ANÁLISIS
Twinkle Star Sprites
Jurassic Park MS
Wario Land II
Jungle Hunt
Star Trek GB
REVISIÓN
Street Fighter
Assassin's Fist
STREET FIGHTER
ASSASSIN'S FIST
VISIÓN PERIFÉRICA
Miracle Piano
ESPECIAL
JoJo's
BIZARRE ADVENTURE

Número 15 – Junio del 2014





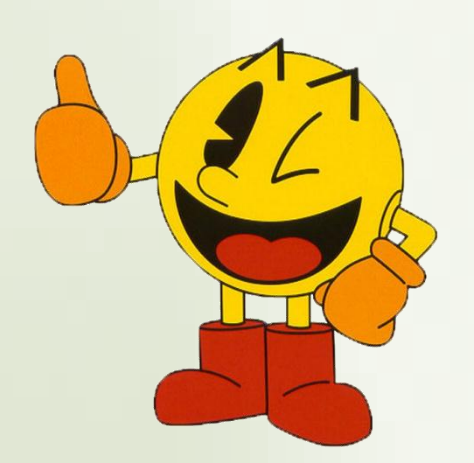
INDICE

Maquetación: Skullo

EDITORIAL



Bienvenidos a Bonus Stage Magazine número 15, un número bastante curioso, pues el especial está dedicado a Jojo's Bizarre Adventure, un manga que pese a su importancia y longevidad dentro de Japón no ha llegado a cuajar demasiado en occidente (aunque eso está cambiando poco a poco).



En el resto de páginas encontrareis las secciones típicas de nuestra revista, **Análisis** (esta vez son 5) **Visión Periférica** (Dedicada al Miracle Piano), **Medalla de Plata** (protagonizada por un secundario bastante conocido) **Revisión** (con una estupenda serie que ha salido este mismo año) y **Made In China** (donde conoceremos quien es "la prostituta" favorita de los piratas chinos). La minisección de **Pausatiempos** también está incluida para los que quieran entretenerse unos minutos.

Y ya sabéis, os podéis descargar todos nuestros números anteriores en nuestro Blog:

http://bonusstagemagazine.wordpress.com/

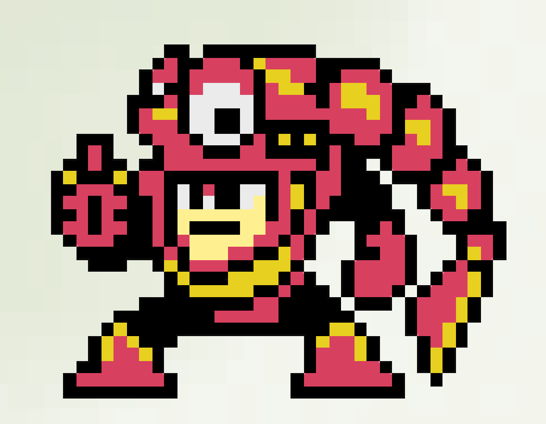
Y también podéis haceros fans de la revista en nuestra página de Facebook para estar al día de las novedades:
https://www.facebook.com/pages/BONUS-Stage-Magazine/294737213874538

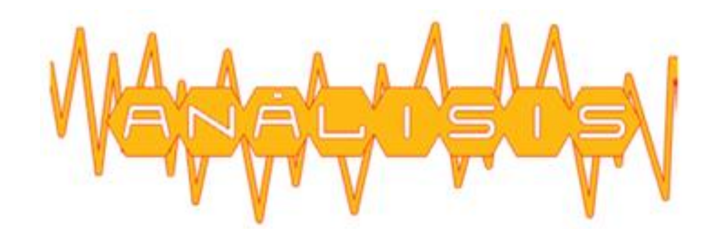
Y bueno, espero que disfrutéis de este número.

Skullo

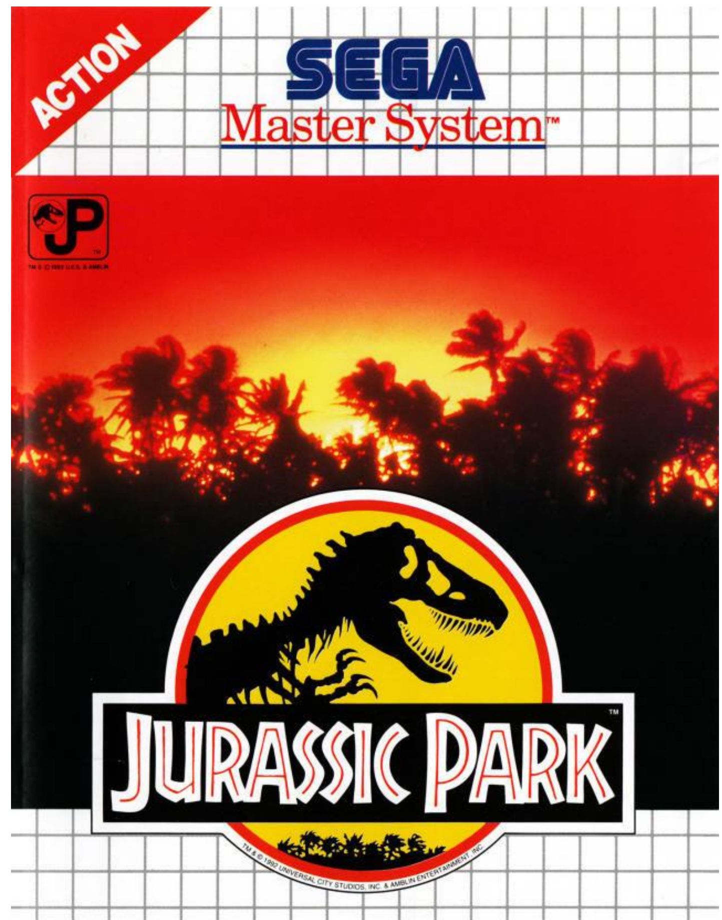
¡EL ATAQUE DE GAMBAMAN! (Fe de erratas)

En el número anterior hay un error en el análisis de *Metal Gear Solid* de Game Boy Color (página 15) donde se explica que el juego se ve desde una **vista isométrica**, cuando en realidad debería poner **vista cenital**.









JURASSIC PARK

1 Jugador –Plataformas/Acción – SEGA 1993

¡El sistema informático de Jurassic Park ha fallado y los dinosaurios están fuera de control! Afortunadamente el Dr. Grant está dispuesto a solucionar el problema aunque tenga que recorrer toda la isla conduciendo el jeep mientras evita a los depredadores que le persiguen.

Como habréis visto por el título y la portada, esta vez voy a analizar el *Jurassic Park* de la Sega Master System, una versión que pasó bastante desapercibida a favor de la de la de Sega Mega Drive/Genesis, ya que a simple vista podían parecerse por su desarrollo, sin embargo este juego es totalmente distinto al de Mega Drive y se merece que le deis una oportunidad. Los que jugasteis al *Jurassic Park* de Game Gear veréis que todo lo que sale en estas páginas os suena bastante y es que si, el juego es el mismo para ambas consolas, habiendo solo algunas diferencias menores (como el cambio del sprite del protagonista y el menor rango de visión en Game Gear).



El apartado gráfico está muy logrado

Gráficos

Es innegable que el juego entra por los ojos perfectamente, la introducción inicial está muy cuidada, la pantalla de título también, las fases son bastante diferentes entre sí, hay una variedad de enemigos bastante grande (algunos de ellos de gran tamaño) los fondos cuentan con bastantes detalles (incluyendo dinosaurios en movimiento) y las ilustraciones que aparecen al completar cada nivel tienen muy buena calidad.

No soy capaz de reprocharle nada en el apartado visual, es muy agradable y variado.



Algunas ilustraciones son geniales



Podemos elegir el orden de las primeras fases

Sonido

Las músicas entretienen y no se hacen pesadas, pese a la repetición de algunas. Los sonidos son bastante dispares y no muy numerosos, aunque en general cumplen muy bien, y no llegan a molestar en ningún momento.



En el menú de pausa seleccionaremos arma

Jugabilidad

El control del Dr. Grant es muy bueno, el personaje se siente muy ágil y tiene muchas habilidades además de las previsibles, por ejemplo puede andar agachado o agarrarse al techo y avanzar mientras está colgado.
El control sobre los saltos y los disparos es muy fiable y el personaje no se descontrola.



El Dr. Grant puede avanzar agarrado al techo



En el menú de pausa seleccionaremos arma

Para completar la misión, el Dr. Grant podrá usar tres armas distintas (que cambiaremos en el menú de pausa) la primera es el típico disparo horizontal, la segunda es un disparo hacia arriba que hace una onda expansiva y la tercera una especie de dinamita de poco alcance pero bastante poderosa.

Aunque al principio puede parecer que iremos todo el juego con el arma principal, os aseguro que cambiareis muchas veces a las otras, aunque es cierto que la dinamita es la que menos uso tiene, puede ser muy útil en algunas situaciones o contra algunos enemigos.

Al principio de cada nivel hay una etapa donde veremos el coche de nuestro protagonista atacado por dinosaurios, nosotros controlaremos el punto de mira y tendremos que disparar a todos los enemigos que se acerquen, en esta etapa podemos obtener vidas extra y bonificadores que aumenten nuestra energía (el ítem que parece una lata de gasolina).



La etapa del coche

Duración

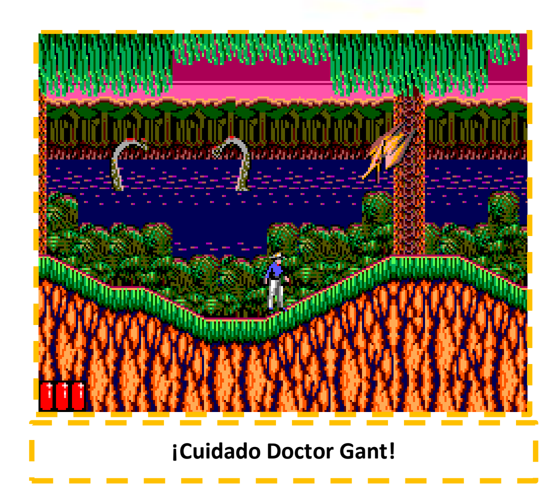
El juego consta de 4 fases que podremos jugar en el orden que queramos. Todas ellas se componen de

tres partes: la del coche, la parte de plataformas/acción y la pelea contra el jefe.
Estas fases no son excesivamente largas ni difíciles, sin embargo hay muchos momentos en los que podemos perder vidas tontamente. En varias fases encontremos botiquines que podemos guardar para usarlos cuando sea más necesario.



Enfrentamiento contra el Brachiosaurus

Una vez completadas las cuatro, lo más seguro es que veamos el final en el cual nos cuentan que el T.Rex está libre y el parque no es seguro. Obviamente este final no es el que uno espera, así que descubrimos que para jugar la última fase y ver el final bueno hay que obtener todos los logos de *Jurassic Park* que hay repartidos por las fases, esta tarea puede ser un poco confusa ya que no nos dicen cuántos logos hay en cada fase y la manera de conseguirlos es distinta en cada caso, ya que algunos se obtienen eliminando enemigos específicos y otros están en el escenario.



¡Cuidado Doctor Gant!

Para evitar que deis más vueltas de las necesarias os comentaré que en la fase de los Velociraptors no hay logos, en la del Triceratops hay uno, en la del Brachiosaurus también hay uno y en la del Pteranodon hay cuatro. Conseguidos todos los logos, se abrirá la fase del T.Rex, que tampoco es demasiado difícil, ni excesivamente larga, aunque el propio T.Rex puede ser muy dañino (no podemos evitar algunos de sus ataques) y necesitaremos dar uso de los botiquines que hayamos acumulado.

En sí el juego es bastante asequible, no es demasiado largo y tampoco requiere una habilidad excesivamente alta, además es muy fácil conseguir continuaciones extras (reuniendo 10 monedas blancas de las que nos dan al eliminar a los enemigos) aunque también es fácil perderlas, pues en la última fase algunos enemigos nos dan monedas rojas que nos quitaran una continuación, una trampa bastante buena, porque por instinto iremos a coger esas monedas.



La última fase del juego

Conclusión

Jurassic Park de Master System (y de Game Gear) es un juego muy agradable visualmente, con unos controles correctos y una dificultad asequible, quizás es algo corto, pero intenta compensarlo haciendo que para jugar la última fase y ver el final bueno, fase tengamos que buscar todos los logos JP.



¡Fase completada!



ANÁLISIS

WARIO LAND II



1 Jugador –Plataformas – Nintendo 1998

A la altura de 1998, Wario aún sumaba pocos títulos en su currículum particular. Hasta ese momento, su trayectoria había sido fulgurante desde que debutara en *Super Mario Land 2: Six Golden Coins*, pero ya habían pasado cuatro años desde *Wario Land: Super Mario Land 3* (ambos para Game Boy) y tres desde Virtual Boy Wario Land, desarrollado para la consola homónima, que muy pocos tuvieron ocasión de adquirir o tan siquiera probar. Sea como fuere, la situación daría un vuelco ese mismo año cuando salió al mercado ***Wario Land II* en Game Boy, y un año después, su edición para Game Boy Color**, inaugurando así un flujo continuo de títulos del antihéroe por antonomasia de Nintendo. Como veremos, la espera mereció la pena. Y es que "más vale tarde que nunca", y "no por mucho madrugar amanece más temprano". Pero dejémonos de refranes y vayamos al grano.

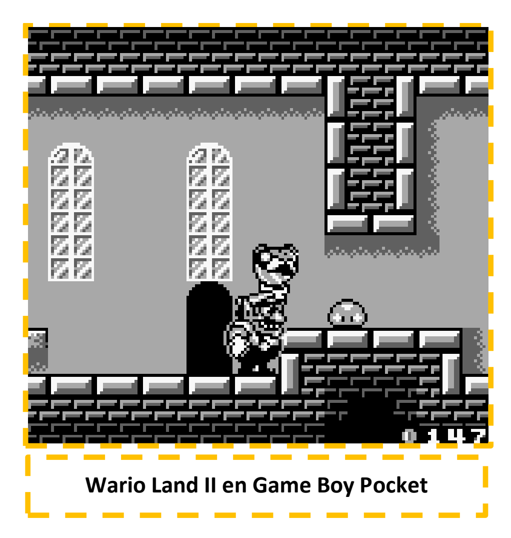


Gráficos

El desarrollo gráfico de Game Boy había llegado a un punto en el que ya no apreciábamos en toda su intensidad el contraste de calidad gráfica entre títulos de cronologías dispares, como había ocurrido con la serie *Super Mario Land* (uno de los mejores indicadores para seguir esa secuencia por ser sucesores directos unos de otros), incluyendo el primer título de Wario. A pesar de todo, los gráficos son todavía mejores que los del primer *Wario Land*. Se aprecia el especial cuidado puesto en ellos en detalles como distorsiones del fondo del escenario por el agua, sprites, etc. El diseño de los personajes es similar, aunque se sustituye la posición "semifrontal" de Wario por la de perfil. Además, Wario es más expresivo y gesticulante si cabe, en momentos claves como en el recuento de monedas al final de un nivel o en sus numerosos cambios de estado. Estamos ante un personaje muy dinámico, con el que más podremos empalizar dentro de una Game Boy.

Sonido

Si este título tiene puntos débiles, uno de los más importantes reside en su apartado sonoro. Las melodías son poco originales y muy repetitivas, pues la mayoría usan (y abusan de) los acordes y el ritmo de la música principal, con menos variaciones que repeticiones. Los marcados contrastes que actúan como contrapeso en *Super Mario Land 2* (otro título que peca de repetitivo en ese aspecto) aquí están mucho más atenuados. Existen demasiadas melodías con ritmos lentos, parsimoniosos y misteriosos, haciendo que ese contraste se reduzca. Aunque en general acompañan bien la acción, hace que se resienta algo la sensación de variedad Lo compensa en parte la diversidad de efectos sonoros y de melodías de cada una de los cambios de estado de Wario.



Wario Land II en Game Boy Pocket



Cuidado con los pinchos Wario

Jugabilidad

El gameplay de las grandes estrellas de *Wario Land II*. Nada más empezar el juego, veremos cómo tres Moléculas Pirata, pertenecientes a la banda del Azúcar Moreno de la Capitana Syrup, entran en el castillo de Wario y roban el tesoro que tanto sudor le costó obtener en su anterior aventura. Tras algunos avatares, emprende una persecución contra los ladrones, que le llevará a los lugares más insospechados. Nada más finalizar la secuencia, nos encontraremos con algunas líneas de continuidad con respecto a las pautas que marcó su antecesor, pero conforme vayamos avanzando en la aventura veremos que posee toda una serie de novedades que lo convierten en un juego único. Por lo que se refiere a lo primero, Wario sigue teniendo la capacidad de realizar golpes corporales y embestir contra el suelo para destruir bloques y enemigos. También al igual que en el anterior deberá conseguir monedas, recolectar tesoros y derrotar a los enemigos siguiendo los procedimientos ya conocidos: aturdirlos y lanzarlos contra otros enemigos, destruirlos con un golpe corporal o una embestida hacia el suelo.



Wario Land II en Super Game Boy

A pesar de la continuidad de esos controles básicos, los defectos de jugabilidad de la anterior entrega han sido corregidos. Wario camina más rápido, rompe bloques y derrota enemigos con mayor fluidez a partir del clásico sistema de golpes corporales y embestidas al suelo, nada más rápido (basta con mantener pulsado el botón B para acelerar), tiene nuevos o mejorados movimientos, etc. Entre los movimientos mejorados, cabe destacar la capacidad de ajustar la potencia de lanzamiento de los enemigos en función del tiempo que se mantenga pulsado B, tanto hacia los lados como hacia arriba.

Por lo que respecta a los nuevos movimientos, será de especial importancia el de rodar si se está en una pendiente para acceder a estrechos caminos que se encuentran taponados por bloques. Con todo, quizás siga un poco por detrás de la jugabilidad ágil y fluida de los juegos de Mario.

Pero por lo que destaca *Wario Land II* es por sus novedades. Lo que más llama la atención en un principio es el hecho de que Wario sea inmortal, pues por muchos daños que reciba nunca morirá. Por tanto no hay ni número de vidas ni límite de tiempo, lo que hace que la partida se pueda disfrutar de forma ininterrumpida. En su lugar perderá monedas por cada golpe que reciba.

Además, ciertos enemigos pueden provocarle cambios de estado, que además de añadir toques de humor a la aventura y hacernos sentir como si estuviéramos en un comic de humor o una serie de animación, permitirá que Wario gane facultades especiales y poder acceder a lugares aparentemente imposibles. Y sus estados son sorprendentemente variados: Wario Aplastado, Wario Gordo, Wario Quemado, Wario

"Loco" (por su actitud y música de fondo más bien se diría que está borracho), Wario Zombie, Wario Hinchado, Mini Wario, Wario Muelle, Wario Congelado… Como resultado, la experiencia jugable puede ser altamente variable dependiendo de las circunstancias en las que se encuentre el personaje.

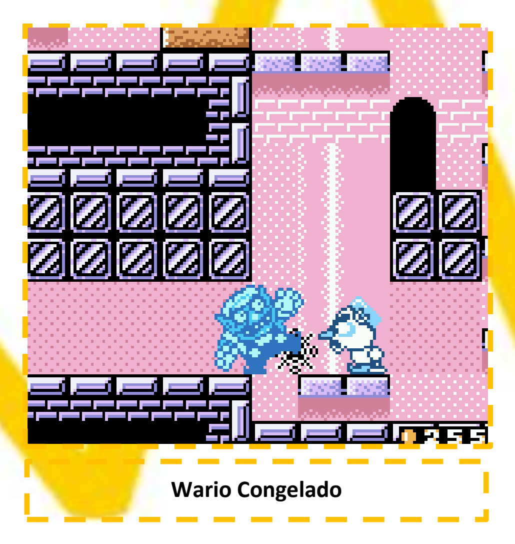


Wario Quemado

Duración

Se puede considerar el juego de plataformas más largo de Game Boy, no sólo por la cantidad de niveles, sino porque la mitad de ellos deben encontrarse explorando palmo a palmo para encontrarlos. Esto se debe a que el mapeado del primer *Wario Land* es sustituido por secuencias animadas, que además de romper trillado estilo heredado de los juegos de Mario y reforzar la originalidad de la saga Wario, ofrece un componente narrativo singular. Por otra parte, es de los juegos menos lineales hechos para esa consola, pero no en el mismo sentido que en *Super Mario Land 2,* en el que se elegía libremente cada mundo para recolectar las Six Golden Coins y acceder así al nivel final, sino poder acceder por distintos caminos que llevan a finales alternativos. De hecho, si seguimos por el "camino recto" desde el principio hasta el final de la aventura, sólo habremos jugado a la mitad del juego. Para disfrutarlo en su totalidad es necesario volver a jugarlo una y otra vez hasta completar los cincuenta niveles y cuatro finales alternativos que ofrece. Además, la exploración será también vital para hallar la sala del minijuego del tesoro. El resultado es uno de los juegos más profundos que se puedan hallar en esta plataforma.

La recolección de monedas no es algo nuevo, pero cobra aún más importancia si cabe. Su número se incrementa de forma exponencial en los niveles. No sólo hay muchas más monedas normales a la vista, sino que las hay gigantes por el valor de diez, o monedas especiales que aparecen ocasionalmente equivalentes a cien. Además, independientemente de la forma en que se derrote a los enemigos siempre será posible obtener de ellos una moneda, cosa que no siempre ocurría en el primer juego. Pero esa cantidad puede verse reducida por los ataques de los enemigos, de ahí que a pesar de ser inmortal convenga no ser atacados demasiadas veces. Sin embargo, el medio que hace perder las monedas son los minijuegos, que son dos por nivel. Uno consiste en emparejar cartas ocultas para obtener un tesoro y otro en adivinar el número oculto para obtener una pieza de mapa (este último sale por defecto al final de cada nivel). Desbloquear ambos bonus contribuye a incrementar los ya de por sí elevados alicientes para la rejugabilidad. No obstante, este título dio un gran paso atrás en un aspecto: perdió la posibilidad de guardar en tres archivos distintos. Esto no puede ser un gran problema si juegas solo, pero un gran inconveniente si el juego es compartido.



Wario Congelado

Conclusión

Si el primer *Wario Land* sentó las bases de la nueva saga, *Wario Land II* supuso la consolidación y maduración del particular estilo de las aventuras del archienemigo de Mario. Un Wario inmortal, aventuras poco lineales, un estilo narrativo, cambios de estado, recolección desenfrenada de monedas, abundantes minijuegos, y una jugabilidad muy pulida. Este juego constituye un referente, pues algunas de estas características se repetirían en las posteriores entregas de la saga *Wario Land*.



ANÁLISIS

STAR TREK

25 ANNIVERSARY

1 Jugador – Shoot em up/Aventura – Visual Concepts 1990

Star Trek es una de las franquicias más famosas de la historia de la televisión y cine desde los años 60, así que no creo que deba explicar demasiado sobre ella. Sin embargo, para los que no la conozcan les comentaré que *Star Trek (la Serie Original)* trata de la nave estelar Enterprise cruzando la galaxia para descubrir y estudiar nuevas formas de vida, y debido a ello se ve en más de una ocasión en situaciones de compleja solución, teniendo que aportar cada personaje lo mejor de sí mismo: la lógica de Mr. Spock, la pasión del Dr. McCoy y por último la confianza del Capitán James T. Kirk.

En este caso, voy a hablar del juego que salió para Game Boy con motivo de la celebración del 25 aniversario de la saga que se centra vagamente en uno de los episodios de la serie clásica, donde el Enterprise encuentra vagando por el espacio una especie de "máquina del Juicio Final" que arrasa con todo lo que tiene por delante.

En este juego tendremos que recorrer cuatro sistemas planetarios y explorar tres planetas, para poder buscar las piezas de un arma capaz de acabar con la *Doomsday Machine* para siempre.



Spock y sus lógicos consejos





Gráficos

Las partes del Enterprise se ven como la mayoría de shooters de naves de la época, fondo negro, algunos elementos por la pantalla y enemigos viniendo a nuestro alcance, no puedo decir que sean malos gráficos, porque no lo son, pero son bastante típicos y sencillos.

Las diferentes partes que podemos recorrer con el Enterprise son: campos de asteroides, amebas espaciales y zonas repletas de Drones Tholianos o naves Klingons y Romulanas. Salvo la ameba espacial, el resto tiene todo un aspecto muy similar, siendo los enemigos los que aporten variedad visual en cada zona.

Las partes de exploración de planetas se ven bastante bien, con una perspectiva aérea y con diferentes elementos del escenario. Debido a que solo exploramos tres planetas no hay demasiada variedad en enemigos, peligros ni escenarios, pero cada uno de ellos intenta tener algo que lo haga único.

Las ilustraciones que vemos en el juego pasan de ser bastante feas (como la del personaje que nos indica nuestra misión) a ser bastante buenas (las ilustraciones de Spock y Kirk al bajar a los planetas).



El Enterprise en un campo de asteroides

Sonido

En este apartado he de decir que los de *Visual Concepts* pecaron de vagos, pues el apartado sonoro es tremendamente escaso y repetitivo.

El juego empieza con la típica melodía de *Star Trek*, pero una vez empezamos a jugar nos damos cuenta que todas las partes en las que manejamos el Enterprise tienen la misma música con ligeras variantes (algunas de ellas recuerdan a la música de cuando Kirk y Spock pelean en Vulcano) dando como resultado, unas tres o cuatro canciones muy parecidas entre sí. La fase final ni siquiera tiene música hasta que nos encontramos a la *Doomsday Machine*.

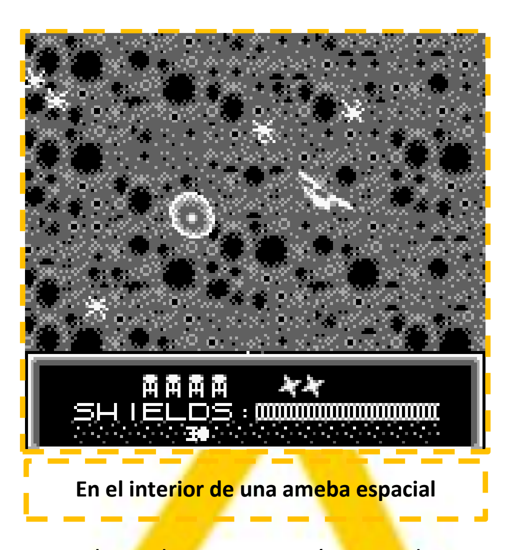
Las partes en las que exploramos los planetas ni siquiera tienen música, solo escucharemos los pasos de Kirk, y los efectos de sonido del escenario y los enemigos, que aunque son bastante curiosos no compensan la falta de música.



Mapa del sistema espacial a explorar

Jugabilidad

Al empezar el juego veremos un mapa del sistema espacial que debemos explorar hasta llegar al planeta que está en el lado derecho. Dentro de este mapa podemos mover al Enterprise para elegir el camino a seguir, dándonos una limitada libertad para elegir nuestro rumbo, cada vez que toquemos algún elemento del mapa, pasaremos a los niveles de navegación y una vez lleguemos al planeta, pasaremos a los niveles de exploración.



En el interior de una ameba espacial

En los niveles de navegación tendremos unos controles bastante típicos, un botón para disparar nuestros cañones phaser y otro para lanzar los torpedos de protones (que tienen la habilidad de barrer casi todo lo que hay en la pantalla, pero son muy limitados). El Enterprise se puede mover hacia las cuatro direcciones principales, pero si disparamos mientras nos movemos hacia arriba o abajo el disparo saldrá en diagonal, no hacia el frente como en la mayoría de juegos de naves. Esto hace que tengamos la habilidad de dar a enemigos que vengan hacia nosotros por arriba o abajo, pero también nos limita a la hora de mover y dispara hacia adelante, lo cual complica algunas partes del juego.



Cuidado con las barreras Tholianas



Ajustando la potencia de los phasers

Si presionamos Start podremos modificar la potencia de los escudos, los phasers y los motores del Enterprise, teniendo en cuenta que si aumentamos la potencia en uno de los apartados bajará en otro, de manera que tendremos que saber en qué momentos nos vendrá mejor una mayor velocidad, defensa o potencia de fuego. Por último, en contadas ocasiones (creo que es una vez por cada sistema espacial explorado) podremos presionar Select para hacer un salto Warp (que nos ahorrará un trozo de la fase).

Durante estas fases tendremos que tener cuidado de los enemigos directos como los asteroides o las naves enemigas y los indirectos como las barreras que hacen los Drones Tholianos, que nos pueden cortar el camino si no somos rápidos destruyéndolas con 2 disparos en una zona exacta de la barrera. Además de esto hay que tener en cuenta que el movimiento del Enterprise puede verse afectado en varias ocasiones, por ejemplo, dentro de las amebas espaciales su movimiento es mucho más lento o cuando nos acercamos a pequeños planetas en las partes de asteroides, pues estos pueden atraer al Enterprise con su fuerza gravitatoria.



¡Velocidad Warp!

La única ayuda que tenemos en estos niveles son los saltos Warp que aparecerán aleatoriamente durante la fase y un ítem que variará su función según como estemos en la partida. Si nos falta energía, nos rellenará la barra de vida, en caso de tener la vida completa, nos dará un misil de protones en su lugar, en caso de tener todos los misiles, nos dará una vida extra y en caso de tener todas las vidas extra, funcionará como un salto Warp pero mucho más largo, ahorrándonos un trozo considerable del nivel.

Las partes de exploración son bastante sencillas, moveremos a Kirk por el escenario y usaremos la pistola phaser para defendernos. Al usarla podremos elegir entre modo Stun (aturdirá a los enemigos) o Full (los eliminará y romperá elementos del escenario) pero hay que tener en cuenta que la batería de la pistola se gasta y obviamente se acaba antes si disparamos llevándola en Full.



Hay que explorar y evitar los enemigos

En cada nivel tendremos que buscar cuatro trozos del arma que nos ayudará para acabar con la Doomsday Machine, para saber dónde se encuentran usaremos el botón Start, donde veremos las señales del Tricorder, que nos irá indicando donde están los trozos del arma o los elementos donde están escondidos. El botón Start también servirá para leer los mensajes que nos envíen Spock o Mccoy avisándonos de los peligros del planeta o dándonos pistas sobre la localización de las piezas y también podemos usarlo para investigar los elementos del escenario, no es algo excesivamente útil, pero es un buen detalle y tiene mucho que ver con la esencia de Star Trek.

Los controles no son malos, aunque quizás puedan parecer algo torpes, especialmente cuando controlamos a Kirk en los planetas, pues camina muy lentamente y hay zonas que lo ralentizan aún más.



Explorando el segundo planeta

Duración

El juego consta de 4 sistemas espaciales y 3 planetas. La dificultad y duración de los niveles de navegación son muy variables, según el camino que hayamos escogido nosotros mismos. Así pues, las zonas de asteroides y las amebas espaciales son bastante más fáciles que las partes del escenario en las que nos encontramos con naves Klingon, Romulanas o Drones Tholianos. Hay que pensar muy bien en que partes del mapa nos metemos, ya que en caso de que nos maten tendremos que volver a empezar desde el principio de esa zona, pudiendo perder todas las vidas en enfrentamientos imposibles contra naves enemigas, sin posibilidad de elegir un camino distinto hasta que completemos esa parte.

Las zonas de exploración son bastante más asequibles, quizás sean algo más complejas porque tendremos que ir buscando por los escenarios, pero son mucho más fáciles que las de navegación, debido a que si perdemos una vida, continuaremos en el mismo punto en el que hemos muerto con la vida siguiente, además los ítems para subir la energía del personaje y la batería de la pistola phaser son bastante abundantes.

Para poder completar el juego dispondremos de Passwords, aunque lamentablemente las contraseñas también marcan las vidas que nos quedaban, de manera que a veces será mejor volver a completar una fase ya completada para intentar obtener un password mejor y así poder empezar el siguiente nivel con más vidas.

Con todo ello, he de decir que el juego no es excesivamente largo, pero tampoco es fácil, pues las fases del Enterprise requieren bastante destreza y castigan duramente los despistes del jugador.



Los consejos a veces llegarán tarde

Conclusión

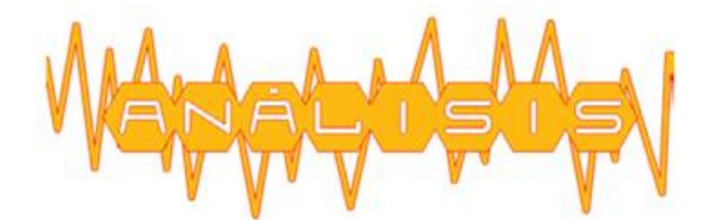
Star Trek 25 Anniversary es un juego bastante cuidado en lo que se refiere a mantener la esencia de la serie (detalles como lo de poder explorar los elementos de los planetas con el Tricorder o poder redirigir la energía del Enterprise a motores, phasers o escudos, son buena prueba de ello) sin embargo en el resto de apartados es bastante descuidado, especialmente en el sonoro. Esto hace que sea un juego bastante irregular, solo recomendable a los fans de la serie y a los que quieran probar un shooter de naves diferente a lo habitual.



Nuestro protagonista, el capitán Kirk







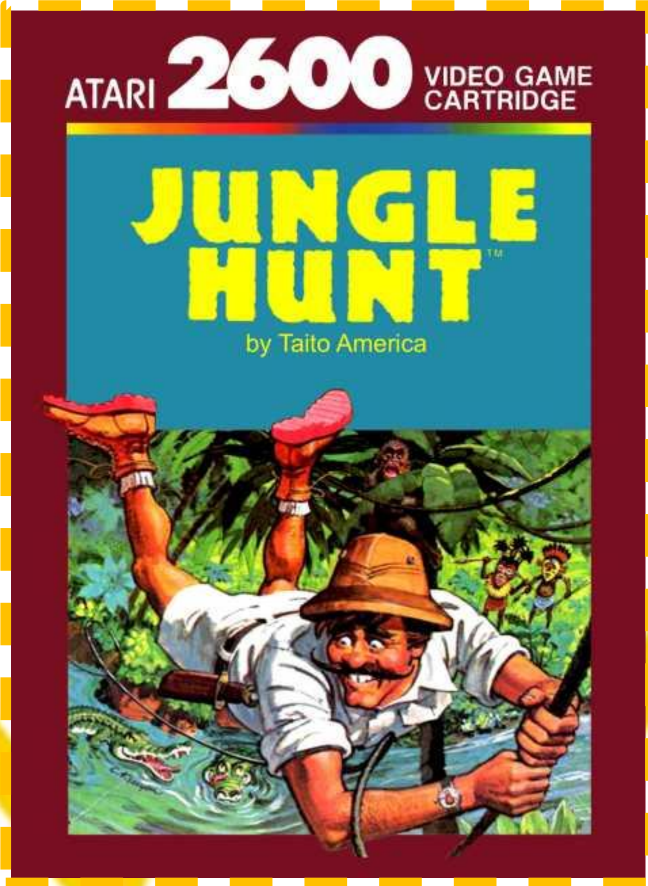


JUNGLE HUNT

1 Jugador – Arcade – Taito 1983

Jungle Hunt (también conocido como *Jungle King*) es un arcade en el cual unos caníbales secuestran a nuestra bella novia y nosotros, tomando el papel del explorador, deberemos recorrer toda la peligrosa jungla para poder salvarla de su fatal destino.
Este arcade fue lo suficientemente famoso como para tener unas cuantas versiones a consola, entre ellas esta de Atari que comento a continuación.

Si bien tengo que admitir que para mí las palabras "explorador", "jungla" y Atari" me llevan directamente a pensar en *Pitfall*, considero que vale la pena ver que ofreció y ofrece *Jungle Hunt*.





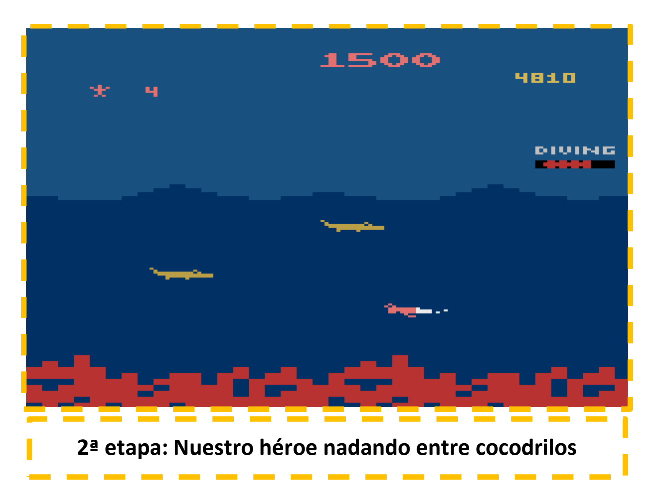
La pantalla de título nos pone en situación

Gráficos

Muy buenos para una Atari, en algunas etapas se usan diferentes colores para fondos, suelo, y elementos decorativos que hacen el juego mucho más agradable, no es muy común ver en esta consola que los programadores usen tantos detalles y colores para intentar dar profundidad en el escenario.

El sprite del explorador está muy bien hecho, usando los colores justos para poder diferenciar la parte de la ropa y la de piel, sus animaciones también son muy buenas, notándose especialmente en las fases de saltar las piedras y la de nadar en el rio.

También quisiera comentar el sprite de los caníbales, que pese a su simplicidad hace fácilmente reconocible su piel, la máscara que lleva, el taparrabos, la lanza… si lo comparamos con el estilo gráfico de otros juegos de Atari, este es una maravilla.



2ª etapa: Nuestro héroe nadando entre cocodrilos

Donde quizás pierde algo de calidad gráfica es en la tercera etapa, que en el Arcade era una pendiente que nosotros subíamos esquivando piedras, y en esta versión el camino es totalmente liso (y sin detalles de diferentes colores ni nada).

Sonido

Tras una curiosa melodía (que es la música del Arcade) que se corta al empezar el juego, notamos como el apartado sonoro se centra exclusivamente en los sonidos (como era de esperar) que son muy correctos y con una variedad aceptable. Me sorprendió muy gratamente el sonido que sale cuando aparece el caníbal saltando, intentando imitar sus canticos.



3ª etapa: Hay que medir bien cada salto

Jugabilidad

Al igual que el arcade, el juego está dividido en cuatro etapas totalmente distintas.

En la primera etapa saltaremos de liana en liana dándole al botón, no es una etapa demasiado difícil pero hay que vigilar a partir de la segunda vuelta.

En la segunda etapa nuestro protagonista se encuentra nadando en un rio lleno de cocodrilos, podemos movernos por el agua y pegar puñetazos a los cocodrilos dándole al botón (bueno, teóricamente les atacamos con un cuchillo, pero como eso no se aprecia, me gusta creer que el explorador practica boxeo con los reptiles). En esta etapa tenemos que tener cuidado, porque el golpe para matar a los cocodrilos ha de ser muy preciso y también tenemos una barra de oxígeno que se vaciará si estamos mucho tiempo bajo el agua, con lo cual habrá que nadar hasta la superficie para llenarla antes de morir ahogado.

La tercera etapa nos sitúa en la (supuesta) ladera de una montaña en la que caen piedras, nuestro personaje anda automáticamente, pero podemos controlar su movimiento avanzando más deprisa o agachándonos (se quedará quieto). El botón lo usaremos para saltar las piedras que vienen, pero ojo, que las más grandes son demasiado difíciles de saltar, en ese caso es mejor agacharse para que pasen por encima de nosotros.

La cuarta y última etapa nos vemos enfrente a los caníbales que se quieren comer a nuestra novia, estos saltan adelante y atrás con un patrón establecido, tendremos que saltar en el momento justo y avanzar hacia adelante para poder completar la etapa. Ese es uno de los momentos más difíciles del juego pues hay que ser muy preciso y mantener la calma.

Tras esto, salvamos a la chica y el juego vuelve a empezar de nuevo con una dificultad superior, vamos lo típico de un juego de Arcade y Atari. En todas las etapas los controles me parecen sencillos y correctos.



1ª etapa: Saltando de liana en liana

Duración

Las cuatro etapas no duran demasiado, en unos 10 minutos podemos completarlas si somos hábiles, pero claro, esta clase de juegos van exigiendo más y más al jugador, de manera que mientras más juguemos para aumentar nuestra puntuación, más difícil nos lo pondrán, pero de eso se trata ¿no?

Pese a lo rápido que podemos llegar a ver el final por primera vez, conviene aclarar que solo disponemos de 5 vidas y que las podemos perder muy rápidamente

en cualquiera de las etapas (incluso en la primera ronda). Hay momentos muy críticos, como la parte de los caníbales o cuando golpeamos a los cocodrilos, donde tendremos que mostrar nuestra mejor habilidad para que no nos quiten una de esas valiosas vidas.

Ya sabéis que en esta clase de juegos todo se basa en habilidad y los errores se castigan muy duramente.



4ª etapa: Salta por encima del caníbal y salva a la chica

Conclusión

Jungle Hunt es un juego muy divertido, sus controles son buenos, sus gráficos son muy agradables y ofrece una variedad de niveles bastante alta para un juego de Atari.

Obviamente es muy inferior al arcade original en el aspecto técnico, pero conserva su esencia y jugabilidad de manera casi inalterada.



¡Se acabó el oxígeno!

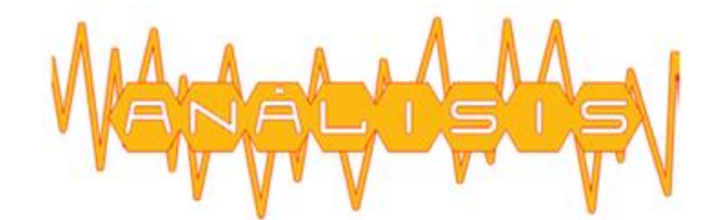
Recomiendo mucho jugar a este juego, o echarse piques con los amigos para ver quien logra hacer la máxima puntuación antes de que le maten todas las vidas.

Skullo



¡Jungle Hunt también tuvo su juego de mesa!







TWINKLE STAR SPRITES

1/2 JugadorES – Shoot'em up – ADK 1996

En 1996 ADK hizo este juego para arcade en base a la placa de Neo Geo, así la consola de SNK tendría algo más de variedad de géneros en cuanto saliese este juego. Este shoot'em up es un poco distinto a lo que normalmente se podría entender, ya que es como si fuera un combate de uno contra uno pero a modo de juego de naves.

Hay una leyenda que cuenta que a veces aparece una estrella misteriosa, se dice que quien la consiga podrá hacer realidad un deseo. Un día esta estrella aparece en el mundo, así que todo el mundo va tras ella, incluida la protagonista del juego, Ran. Así pues lucharán todos contra todos para ver quién será capaz de conseguir la estrella de la leyenda y cumplir su deseo.



Gráficos:

Unos sprites sencillos y vistosos, lo suficiente para diferenciar bien los personajes, los enemigos y los ataques que inundarán la pantalla.
El fondo se va desplazando a modo de scroll vertical separando por la mitad la pantalla de cada uno de los dos personajes que luchan y tiene un contraste distinto al resto de gráficos para que no se confunda este fondo con el resto de cosas y así verlo todo claro y evitar confusiones. Las ilustraciones que vemos en el juego están bien trabajadas y son muy coloridas.



Una de las simpáticas ilustraciones



Pantalla de selección de personaje

Sonido:

Cuenta con varios sonidos para los distintos ataques y explosiones. Cada personaje tiene varias voces, algunos monstruos también tienen voces, además, está la voz principal que anuncia el principio de los combates y nos avisa de cosas importantes que pasan durante la partida.

La música no está nada mal y acompaña bien al ritmo de juego.

To Be Continued...

Jugabilidad:

Como es una lucha de uno contra uno, debemos vencer a nuestro rival (el otro personaje). Para eso tenemos que disparar a los “enemigos” que salen en nuestra pantalla, pero no de cualquier forma, sino de la manera más óptima, que suele ser haciendo explotar los más grandes para que su onda expansiva haga explotar a más pequeños, esto lo iremos aprendiendo conforme vayamos jugando.



Eliminando enemigos de manera óptima

Destruyendo los enemigos de la manera más óptima conseguiremos enviar más bolas de fuego a nuestro rival. El contrario hará lo mismo, así que nosotros deberemos evitar sus bolas de fuego. Si disparamos a las bolas directamente se las devolveremos y caerán más rápido, aunque si destruimos sus bolas con la onda expansiva de un objetivo destruido, aun devolveremos más bolas al adversario de las que nos había enviado él, es más, si esto lo hacemos con unas cuantas bolas al mismo tiempo, también enviaremos un monstruo de los nuestros a atacar a nuestro rival. Aún hay más, si conseguimos hacer esto a gran escala, evitando un gran ataque del contrincante, aparecerá otro monstruo más grande a atacar, esto se llama *Boss Attack*. Aunque parezca que es mejor esperar a que el rival ataque, no es bueno dejar que los enemigos se acumulen en nuestra pantalla, pues así no podremos movernos para esquivar.

A parte del disparo normal también está el disparo cargado (más poderoso), que se hace manteniendo el botón unos segundos y soltándolo. Tenemos una barra de energía que al principio de la partida está en nivel 1, significa que podemos hacer disparos cargados de nivel 1. Conforme vayamos destruyendo enemigos la barra va subiendo, en nivel 2 podremos hacer disparos cargados de nivel 2 y en nivel 3 podremos hacer un *Boss Attack*, si lo usamos, la barra bajara de nuevo a nivel 1.

Al principio de la partida contamos con un par de bombas que nos pueden salvar si nos encontramos acorralados, estas bombas “limpian” nuestra pantalla, hacen mucho daño a los *Boss Attack* que nos envíe nuestro rival y nos da unos segundos de invulnerabilidad.

Los personajes cuentan con cinco corazones de vida, si nos tocan los enemigos nos quitarán un poco de vida, si nos da un ataque del rival, nos quitará bastante vida.

Cada vez que recibamos daño, nuestro rival recuperará un poco de vida, el primero que pierda toda la vida, pierde, aunque el golpe de gracia siempre lo tiene que dar un ataque del adversario.

Cuando recibimos daño, tenemos que dar a derecha e izquierda rápidamente para recuperarnos rápidamente y no recibir otro ataque.



¡¡BOSS ATTACK!!

Durante la partida salen algunos ítems que se pueden recoger como puntos, bombas extra o un ítem que elimina el escudo de algunos enemigos para destruirlos más fácilmente. Hay un ítem que en vez de recogerlo se le dispara y sirve para aumentar la efectividad de nuestros ataques y enviar monstruos más fácilmente durante un tiempo limitado.

Si después de mucho tiempo nadie pierde, aparecerá la muerte y atacará. La muerte se puede matar pero ira reapareciendo cada vez más fuerte hasta que por fin alguien caiga.

El juego cuenta con una plantilla de personajes totalmente distintos entre ellos, teniendo cada uno su distinto disparo, disparo cargado, velocidad de movimiento y forma de atacar de los monstruos.



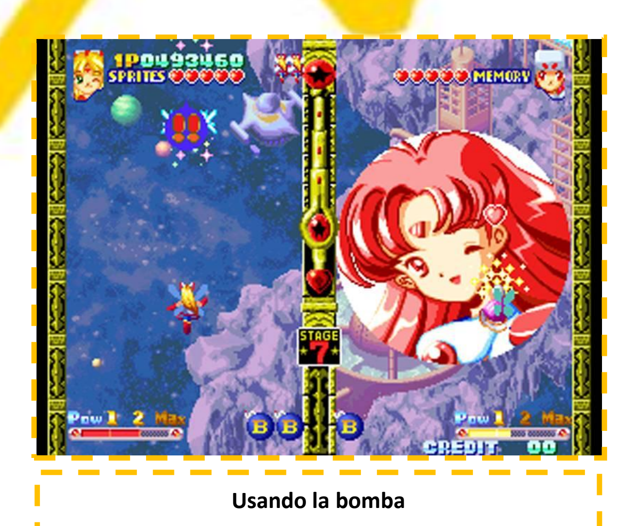
Hemos derrotado a nuestro rival

Duración:

El modo historia se juega con Ran y dura unos 20-30 minutos, algo más si nos matan las tres vidas que tenemos y necesitamos continuar.
También está el modo personaje, donde hacemos los combates del modo historia pero podemos escoger el personaje que queramos.
Finalmente está el modo competitivo, donde jugamos contra otra persona en combates de al mejor de tres rondas, es aquí donde la vida del juego se puede alargar bastante.

Conclusión:

Es un buen juego para jugar con amigos, divertido y adictivo, además parece ser que ha gustado bastante, pues lo han sacado en varias plataformas e incluso han hecho un remake (aunque generalmente se juegue a la versión arcade).



Usando la bomba

Diferencias entre versiones:

Al año siguiente de salir en arcade, el juego fue lanzado para Neo Geo AES, Neo Geo CD y Sega Saturn, y en el año 2000 salió para Dreamcast.
Estas versiones son básicamente iguales, pueden haber pequeñas diferencias de sonido, resolución o velocidad de juego por la plataforma, de hecho las versiones de arcade y Neo Geo tienen algunas ralentizaciones cuando hay mucha cosa en pantalla, podría considerarse un pequeño fallo, pero los jugadores más competitivos saben aprovechar estas ralentizaciones, así que se consideran que estas versiones son las más buenas. La versión de Sega Saturn tiene una intro animada bastante curiosa.

La versión de Playstation 2 es un remake, con personajes nuevos y nuevos diseños en algunos de los existentes. Algunos personajes tienen los ataques cambiados, (en teoría es para hacer el juego más equilibrado) y todo está hecho en 3D. Esta versión también cuenta con la original de arcade para quien quiera comparar.



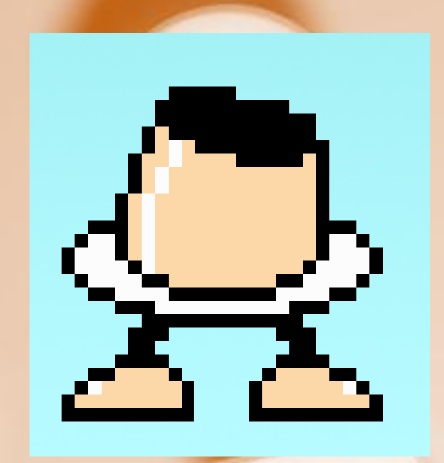
Imagen del remake de PlayStation 2

El Mestre

PAUSATIEMPOS

LAS SOLUCIONES ESTÁN EN LA PÁGINA 65 DE ESTA REVISTA

1- EL DESCONOCIDO



¿Serías capaz de adivinar a que juego pertenece este personaje?

Pista:

El personaje es comestible, de hecho casi todos los personajes que aparecen en ese juego lo son.

2- LA SOMBRA



¿Reconoces al personaje tras la silueta?

3- EL ERROR



¿Eres capaz de encontrar el error de esta foto?



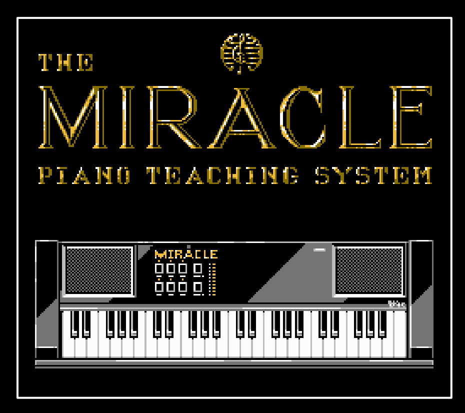
MIRACLE PIANO TEACHING SYSTEM

En esta ocasión voy a hablar de uno de los accesorios más curiosos que han salido para las consolas, ya que rara vez suelen salir periféricos que tengan uso más allá del juego que lo utilice, y en este caso sí que es así.

Como habréis visto por el título, estoy hablando del Miracle Piano, creado por The Software Toolworks y lanzado a principios de los 90 para NES, Super Nintendo, Mega Drive/Genesis, Apple Macintosh, PC y Amiga.

El uso de este periférico era doble, por un lado lo podíamos conectar a la consola para usarlo en su juego correspondiente y por otro podíamos usar el teclado independientemente, pues era totalmente funcional como instrumento musical sin estar conectado a la consola, vamos que era un 2x1 en toda regla.

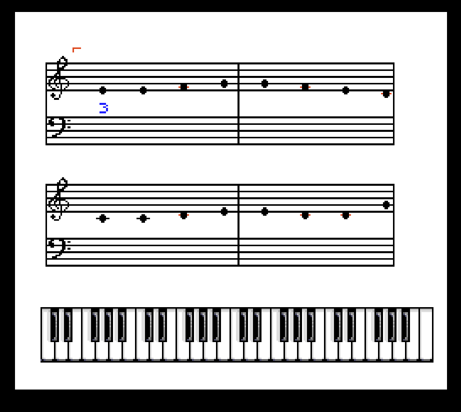




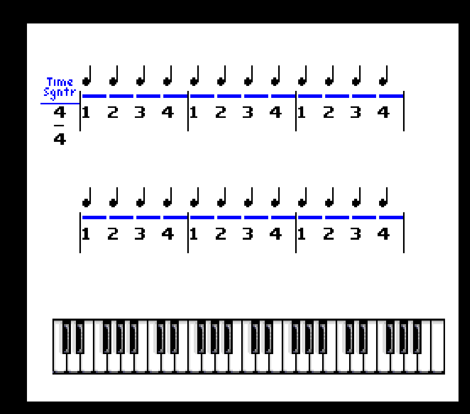
Pantalla de título



Elige una canción



Empezando a tocar



El motivo por el cual el teclado era totalmente valido como instrumento musical es porque fue creado para funcionar como tal, al tocarlo el propio teclado genera el sonido que sale de sus propios altavoces, de manera que el uso de este teclado como periférico de nuestra consola es simplemente un añadido interesante.

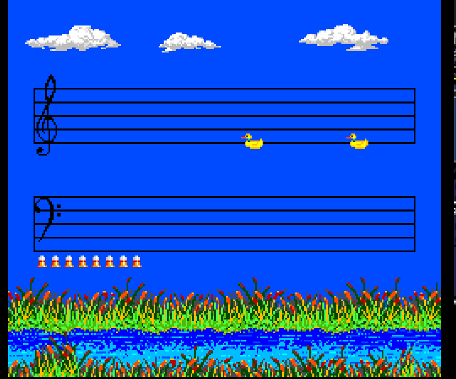
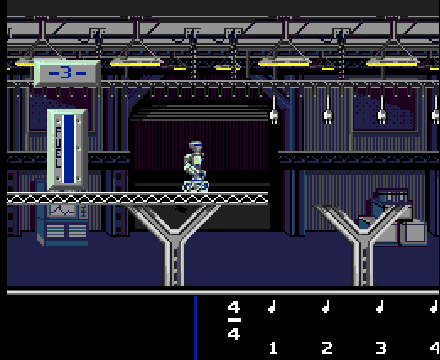
To Be Continued...






Cartuchos de Miracle Piano Teaching System para consola.

Para usarlo en nuestro PC o consola teníamos que disponer del cartucho o los disquetes correspondientes donde están los tutoriales, ejercicios, minijuegos y demás opciones para poder aprender y mejorar a tocar el piano. No es que sea algo tremendamente original, pero sin duda es bastante efectivo y mucho más estimulante que la mayoría de juegos educativos que salieron para esas plataformas.



Minijuegos para hacer el aprendizaje menos tedioso

Pese a que el Miracle Piano estaba disponible para bastantes consolas y ordenadores personales no tuvo unas ventas demasiado altas ¿el motivo? Su elevado precio.

Debido a eso, es un producto difícil de encontrar y actualmente es uno de los periféricos más caros de las consolas para las que salió, especialmente completo con su caja, corchos y cables en buen estado, de manera que se ha convertido en un artículo solo para coleccionistas.



Si bien es cierto que a día de hoy hay alternativas mejores (y más baratas) para tocar el piano, nadie puede negar que tiene su gracia lo de jugar con el piano en la consola e ir "matando patos" cuando tocábamos las notas correspondientes.

Skullo



STREET FIGHTER ASSASSIN'S FIST

En el número 10 de esta revista comenté la película *Street Fighter Alpha Generations,* donde se nos mostraba la historia de Gouken (maestro de Ryu y Ken) su hermano Gouki (Akuma en occidente) y el maestro de ambos, Goutetsu, años antes de que Ryu y Ken apareciesen en el dojo del que sería su maestro.

Esa parte de la historia no ha sido contada de manera literal por ningún videojuego, pero si se han explicado algunas pinceladas en la trama de ciertos personajes, así como ha sido explicada en diversos mangas y cómics, aunque todo quedaba siempre "a libre interpretación".

Street Fighter Assassin's Fist intenta seguir el camino de la mencionada *Street Fighter Alpha Generations*, tomando lo que se sabe de dicha historia y narrándola a modo de flashback, intercalando así esa trama, con la del entrenamiento de los jóvenes Ryu y Ken.

Esta serie es muy reciente, y la podéis ver en Youtube en el canal de Machinima (con subtítulos al español).

Título: Street Fighter Assassin's Fist
Dirección: Joey Ansah
Guión: Joey Ansah y Christian Howard
Producción: Jacqueline Quella
Año: 2014
Duración: 13 minutos por episodio
Número de episodios: 12

Historia del videojuego

Lo poco que sabemos de esta historia en el videojuego es lo siguiente:

1- Gouki (Akuma) quedó poseído por el Dark Hadou y abandonó su dojo para entrenar en solitario.
2- Ryu y Ken fueron entrenados por Gouken durante años.
3- Gouki volvió y mató a Gouken (aunque Capcom se inventase en el Street Fighter IV que no estaba muerto).
4- Ryu y Ken abandonan su entrenamiento conjunto para vivir sus vidas.
5- Akuma ve en Ryu un rival digno, especialmente tras haber tenido episodios de "tonteo" con el Dark Hadou.

Historia de la serie

Ryu y Ken llevan años entrenando con Gouken en su dojo, cuando el maestro decide cambiar el lugar de entrenamiento habitual por su antiguo dojo, donde los jóvenes karatekas descubrirán la siniestra historia que se esconde tras ese lugar y hasta qué punto ellos están ligados a ella.

Comentario sobre la serie (contiene Spoilers)

La película nos sitúa en el año 1987, donde Ryu y Ken entrenan con su maestro Gouken en un pequeño dojo situado en las montañas. Tras casi una década bajo las enseñanzas de Gouken, Ken empieza a cansarse de hacer siempre lo mismo y decide que si Gouken no les enseña las técnicas más poderosas abandonará el Dojo y volverá a Estados Unidos.

Esa situación provocará que Gouken los ponga a prueba y, tras superarla decida llevarlos a su antiguo dojo, donde entrenó con su hermano Gouken, bajo las enseñanzas de Goutetsu.

Una vez en ese lugar, empiezan a surgir dudas y preguntas sobre lo que allí sucedió años atrás, especialmente tras ver el nombre de Gouki "tachado" en la lista de estudiantes o despues de que Ken encontrase una habitación cerrada con fotos antiguas y anotaciones sobre una variante más fuerte del arte marcial que están aprendiendo.

En el momento que Gouken ve a Ken usar esas habilidades para no quedar en desventaja ante la habilidad de Ryu, se da cuenta de que no podrá mantener el secreto de su pasado, pese a eliminar esas anotaciones y hacer prometer a Ken que jamás comentará con Ryu lo que ha visto en ellas.

A partir de ese momento, se empieza a explicar la misteriosa historia de Gouken, Gouki, dos huérfanos que vivian en el dojo con Goutetsu, quien les enseñaba como usar el Dark Hadou, y les explicaba que si no conseguían equilibrarlo, acabarían siendo arrastrados por él hasta la muerte. Lamentablemente, el joven Gouki tiene problemas para dejar de usarlo, motivo que generará más de un problema con su hermano y su maestro hasta el punto de abandonar el dojo e irse a entrenar en solitario a las montañas para volverse mucho más fuerte que el resto.

Pasado un tiempo, Gouki vuelve al dojo y pelea con Goutetsu, que termina muriendo bajo las manos de su antiguo alumno, quien hace saber a Gouken, que solo puede haber un maestro de Ansatsuken, de manera que en un futuro, ellos dos también tendrán que luchar a muerte.

Volvemos al presente, donde Ryu y Ken siguen entrenando y disfrutando de alguna que otra juerga nocturna (con chicas, alcohol, peleas callejeras y la aparición de Yoshimori Ono –productor de Street Fighter IV-) y donde vemos al padre de Ken que viene a llevarse a su hijo, quien decide quedarse en Japón hasta terminar su entrenamiento.



Sin embargo cosas extrañas siguen sucediendo, Ryu tiene pesadillas donde un desconocido va a por él y en un momento dado, ambos ven a un extraño luchador discutir con Gouken, ese hombre obviamente es Gouki (ahora llamado Akuma) quien demanda a su hermano la pelea a muerte que le debe desde hace años. Gouken consigue retrasar el enfrentamiento para proteger a sus alumnos, pero sabe que ha de conseguir que Ryu y Ken abandonen el dojo lo antes posible, con lo cual decide acelerar la parte final de su entrenamiento para poder darlo por concluido.

Así pues, Ryu y Ken tendrán que enfrentarse mutuamente, esta vez en un combate real sin la supervisión de su maestro, en este momento de la serie podemos ver algunas de las técnicas especiales del videojuego, incluyendo golpes físicos concretos de los personajes que los más fanáticos reconocerán al momento. El combate no va bien para Ryu, momento en el cual saca toda su energía para apalizar a Ken, quedando temporalmente poseído por el Dark Hadou, tras intentar acabar con su amigo usando un Metsu Hadouken, Ryu es abatido por un Shoryuken de Ken, al mismo tiempo que Gouken va hacia ellos tras notar la energía del Dark Hadou liberada en combate.



Mientras Ryu se recupera de la pelea Goutetsu abronca a Ken por usar el Dark Hadou, pese a haberle prometido que no lo usará, momento en el cual Ryu le explica a su maestro que ha sido el mismo, quien ha liberado esa extraña energía para poder ganar a Ken. En ese momento Gouken descubre dos cosas: que Ryu, de alguna manera está en peligro de acabar como Akuma y que el propio Akuma interpretará esa liberación de energía de Dark Hadou como una señal de Gouken para iniciar su duelo a muerte.

Ryu y Ken abandonan el dojo para iniciar sus propias vidas, mientras Gouken espera la llegada de Akuma. **FIN**

Personajes principales:



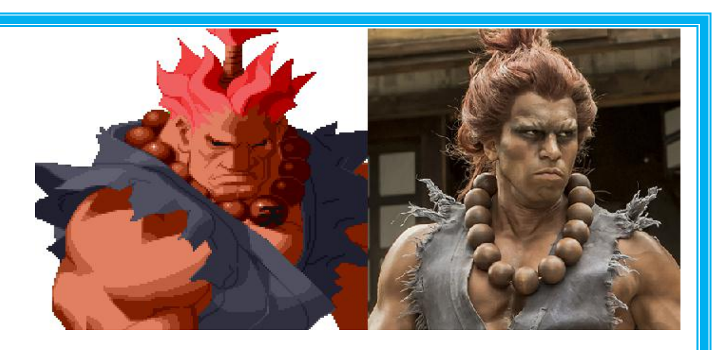
Ryu (Mike Moh): Niño huérfano entregado a Gouken para que lo entrene en su dojo, serio, noble y bastante inocente. No parece querer conocer otra vida que la que le ofrece su entrenamiento. La representación de Ryu me parece muy fiel a lo que se supone que es el personaje y el actor me parece adecuado.

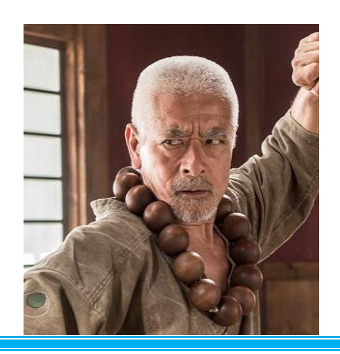
Ken (Christian Howard): De niño era muy conflictivo, lo cual llevó a su padre a dejarlo al cargo de Gouken, un antiguo amigo de la familia, para que le enseñase disciplina en su dojo. Ken es lo contrario a Ryu, extrovertido y ansioso por vivir emociones, más o menos como se representa al personaje en el videojuego. Al contrario que otras películas, Ken es bastante importante en esta serie.



Gouken (Akira Koieyama/Shogen): Gouken y su hermano Gouki fueron entrenados por Goutetsu desde niños, convirtiéndose en grandes maestros de artes marciales. Gouken es el maestro de Ryu y Ken, quien les enseñará sus ataques más característicos y les pondrá sobre aviso de los peligros del Dark Hadou. La diferencia de aspecto entre el Gouken de esta serie y el del videojuego, viene dada por la diferencia de edad, pues SFIV sucede muchos años más tarde que la historia que se narra en esta serie.

Gouki/Akuma (Gaku Space/Joey Ansah): Mientras entrenaba con Goutetsu, Gouki se vio atraído por el Dark Hadou hasta el punto de obsesionarse con ser más fuerte que nadie. Ansía ser el único maestro de su estilo, con lo cual mata a Goutetsu y pretende hacer lo mismo con su hermano Gouken. La representación de Akuma es muy similar a la del videojuego, incluyendo detalles como el kanji que aparece en su espalda tras ganar.





Goutetsu (Togo Igawa): Maestro de Gouki y Gouken y figura paterna para ambos. Entrena a sus alumnos mientras intenta que no sean consumidos por el Dark Hadou. Lamentablemente no lo consigue y termina muriendo a manos de Gouki. Oficialmente no ha aparecido en los videojuegos.

Conclusión:



Assassins Fist demuestra que no es imposible hacer bien una película de videojuegos y desacredita todas las excusas que se usan para justificar los horrendos films basados en videojuegos que hemos visto en el cine una y otra vez.

Para hacer una buena película de videojuegos se necesita conocer la historia, tratar de escribir un guión respetándola en medida de lo posible, intentar representar a los personajes de manera fiel (física y "mentalmente") e intentar hacer algún homenaje, guiño o broma a los seguidores del videojuego original. Estas bases son las mismas que hemos visto en películas amateurs como la de *Megaman* (que comenté en el número 05) y son las que dan el buen resultado para los fans, pese a tener unos presupuestos escasos y unos efectos especiales mejorables.

Street Fighter Assassins Fist es de lo mejor que se ha hecho en cuanto a adaptar videojuegos a películas o series. La recomiendo muchísimo, pues pese a que no tiene un presupuesto millonario, es muy agradable de ver y gustará a los fans de la saga de Capcom, conozcan o no la historia de Gouken y Gouki.

Se han escuchado rumores que dicen que quizás hagan una segunda temporada explicando lo sucedido en el primer Street Fighter y la relación de ese evento con M.Bison y su organización, no sé hasta qué punto es fiable esta información, pero en caso de que sea cierta, espero que la serie siga al mismo nivel.



Skullo







Próximamente...



TOAD



"Thank you Mario but our Princess is in another Castle" esa era la frase que nos repetia un personaje mitad hombre, mitad champiñón al completar los primeros 7 castillos de *Super Mario Bros* (1985) en la que fue su primera aparición.

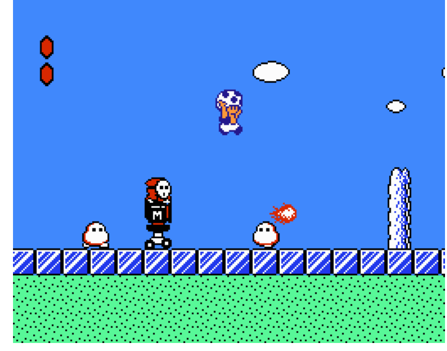
Ese personaje era Toad (Kinopio en Japón) uno de los muchos que pueblan el Reino Champiñon, siendo la mayoría sirvientes o simpatizantes de la Familia Real, lo cual los colocaba como personajes secundarios idóneos para los juegos de plataformas de Mario.

Sin embargo, Toad abandonaría su papel de secundario gracias a la versión americana de *Super Mario Bros 2 (*1988), donde podíamos elegir personaje libremente, siendo la primera vez que podíamos controlar a Peach y Toad en un juego de la saga. Toad era rápido en sus movimientos, pero sus saltos no eran especialmente altos.

Lamentablemente, al continuar la saga de Mario con *Super Mario Bros 3* (1988), estos simpáticos hombres champiñon volvieron a su papel original, como ayudantes de los diferentes Reyes que poblaban ese juego, así como ofreciendo su ayuda a Mario y Luigi con objetos y minijuegos.



Super Mario Bros

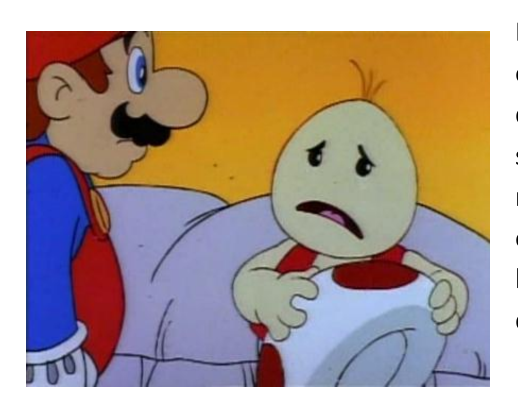


Super Mario Bros 2



Super Mario Bros 3

Sin embargo Toad ya se había convertido en un personaje totalmente reconocible, quizás ayudado a la popularidad de los juegos de Mario, pero también gracias a la serie de animación *Super Mario Brothers Super Show*, que estaba muy influenciada en *Super Mario Bros 2* (USA) con lo cual el grupo de protagonistas incluía a Toad.



En esa serie podíamos ver cosas tan extrañas como que en realidad la forma de champiñón de la cabeza de Toad es un sombrero, cosa que nunca se ha mostrado en los videojuegos, aunque eso explicaría por qué le cambiaba el color de la cabeza al personaje según el episodio que estuviésemos viendo.





Mientras la saga de plataformas de Mario seguía avanzando con títulos cada vez más famosos como *Super Mario World* (1990) o *Super Mario 64* (1996) el papel de Toad seguía estancado, había aumentado el número de Toads en los juegos de la franquicia (apareciendo ahora en gran número), pero su papel seguía siendo totalmente secundario, al contrario de lo que pasaba con otros personajes, como Wario, quien estaba a punto de iniciar una exitosa saga de juegos como protagonista.

Y precisamente de la mano de Wario nos llega *Wario Woods* (1994) donde, por primera vez, Toad es protagonista indiscutible (pese a que el título del juego no le haga referencia).

En este juego de puzle, el jugador controla a Toad, quien ha de ir acumulando enemigos y bombas del mismo color para hacerlos desaparecer hasta vaciar la pantalla. Curiosamente nos encontramos ante un Toad de una asombrosa fuerza (pudiendo levantar fácilmente varios enemigos) y agilidad (siendo capaz de andar por superficies verticales).



Super Mario RPG



Wario Woods



Super Mario Kart

Por aquella época, los juegos alternativos con personajes de Mario estaban a punto de despegar gracias al éxito de *Super Mario Kart* (1992) debido a que esta clase de juegos necesitan un plantel de personajes más amplio, se incluyeron algunos secundarios para llenar ese hueco, siendo Toad uno de los agraciados. El resto de juegos alternativos que fueron apareciendo años más tarde (*Mario Party, Mario Tennis, Mario Strikers, Mario Baseball*…) también solían contar con la presencia de este simpático champiñón, pese a que en algunos de ellos no era controlable, como los primeros *Mario Party*, donde hacía de presentador del juego.





Excitebike: Bun Bun Mario Battle Stadium



Toad presentando en Mario Party

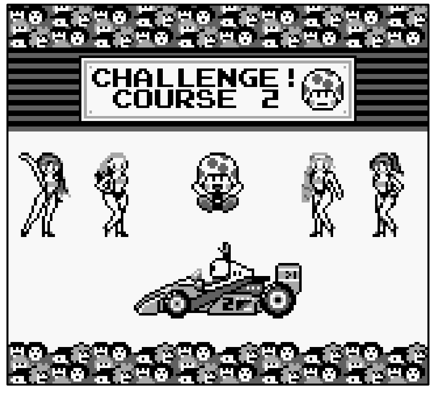


Super Mario Striker/Mario Smash Football

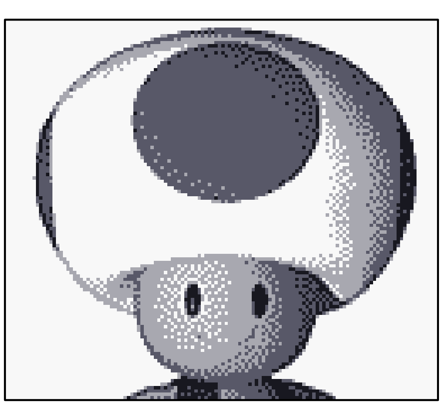


Aunque *Wario Woods* no fuese el gran despegue de Toad, su inclusión en los diferentes juegos deportivos al menos demostraba que alguien dentro de Nintendo tenía un mínimo interés en esta particular raza de hombrecillos champiñón. Algunas señales de esto quizás fueron los pequeños cameos de este personaje en juegos ajenos a la franquicia Mario, como *F-1 Race* de GameBoy, la *Game Boy Camera* o el *Kirby's Superstar/Fun Pack* así como la aparición de personajes distintos de la misma raza, como el músico Toadofsky en *Super Mario RPG* (1996), el Maestro Kinopio en *Super Mario Sunshine* (2002) o Toadette en *Mario Kart: Double Dash!* (2003).






Toad en F-1 Race


Toad en la Game Boy Camera



Toad en el público de Kirby SuperStar

En la actualidad Toad está viviendo su mejor momento, sobre todo desde que Nintendo decidió lanzar los juegos *New Super Mario Bros* con opción de multijugador, pues además de Mario y Luigi podemos seleccionar a un Toad azul o amarillo como personaje jugable.




Super Mario 3D World

El éxito de esa saga llevó a que se recuperase la plantilla del *Super Mario Bros 2* americano para *Super Mario 3D World* (2013) así que Peach y Toad vuelven a ser seleccionables en un juego estrella de la franquicia.

Y la cosa parece que no para de mejorar para este personaje, pues recientemente se ha anunciado que se lanzará un juego llamado *Captain Toad: Treasure Trakers* para Wii U, basándose en los minijuegos que protagonizaba este personaje en *Super Mario 3D World*, lo cual puede dar la oportunidad definitiva a Toad para que inicie una saga propia de videojuegos (siempre que las ventas acompañen, claro).


Skullo

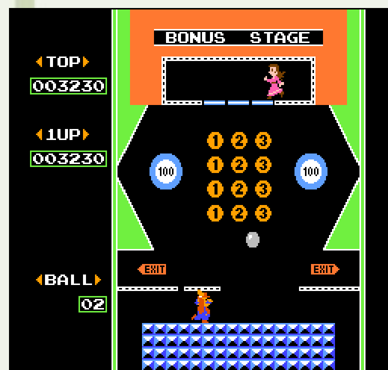


LA PROSTITUTA DE LOS CHINOS (Parte 1)

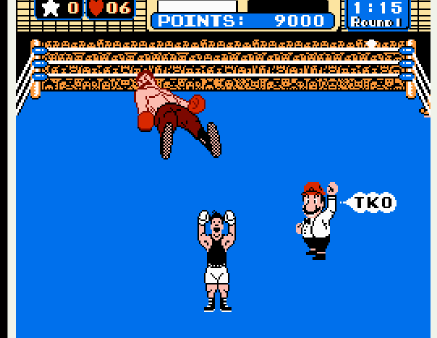


Mario desde su primer minuto de aparición bajo el nombre de "Jumpman" en *Donkey Kong* empezó a tener fama, no obstante se lo conoció como Mario en el año 1983 con la salida de *Mario Bros*. Pero esto ya es una historia ultra repetida y conocida por todos, no hay mucho que pueda decir de este personaje que no se haya dicho. Nintendo no tardó nada en ver que con la simple aparición de este personaje en un juego eran ventas rápidas. En un principio tuvimos la presencia de Mario en 3 clásicos arcades (*Donkey Kong, Donkey Kong Jr.* y *Mario Bros*), pero el verdadero éxito llegó en 1985 con la salida de *Super Mario Bros*, y se expandió aún más con sus dos secuelas, ninguna novedad para nosotros que conocemos muy bien como es la historia del fontanero italiano.

Hasta 1988 o 1989 se podría decir que Nintendo cuidaba bastante a su personaje estrella, pero todo empezó a cambiar de a poco. Lo máximo que se lo explotaba a Mario era con cameos en otros juegos de la misma compañía como *Tennis*, *Pinball*, *Punch Out!* o incluso protagonizando juegos que no hacían referencia a su nombre como *Wrecking Crew* o *Golf*. Un poquito más alevoso fue la llegada de Game Boy en 1989, además del excelente *Super Mario Land*, Mario estuvo presente en muchos otros juegos como *Baseball*, *Tennis*, *Tetris*, *Golf*, *Alleyway* o *Dr. Mario*. No había tanto problema, apenas Dr. Mario llevaba el nombre Mario, los demás juegos hasta se agradecía la presencia de Mario aunque sea tan solo un cameo.



Minijuego de Mario en *Pinball*





Mario haciendo de árbitro en *Punch Out!* y *Tennis*

Pero todo se empieza a ir al diablo con la llegada de Super Nintendo, no se confundan son todos excelentes juegos, pero de la nada empezamos a tener: *Mario Kart*, *Mario Paint*, *Mario is Missing!*, *Mario Time's Machine*, y ya con el tiempo en las siguientes consolas de Nintendo *Mario Party*, *Mario Golf*, *Mario Tennis*, *Paper Mario*, *Super Smash Bros*, *Mario Pinball Land*, *Mario & Luigi Saga*, *Mario vs. Donkey Kong*, *Super Mario Strikers*, *Mario Hoops*, *Mario Baseball* y un enorme etc.

Hoy en día muchos ya están hartos de que Nintendo ponga en el 70% de sus juegos a Mario e innoven poco, en cambio otros siguen muy contentos con la explotación del fontanero, les encanta todo lo que tenga que ver con el Mushroom Kingdom ya sea en una aventura 3D o jugando al Tenis. Más allá de todo esto, la consola que nos interesa a nosotros, la NES, es probablemente la consola de sobremesa con menos juegos de Mario, raro pero increíble. Por supuesto que los jugadores de Famiclon no aceptamos esto como correcto, nosotros sabemos muy bien lo que es explotar a un personaje, explotar no perdón, PROSTITUIR a un personaje.

To Be Continued...

Cada jugador que ha disfrutado (o sufrido) con su Famiclon en el pasado tendrá sus propios gustos, sus juegos favoritos, sus historias que contar, sus frustraciones, sus Famiclones tirados a la basura, pero todos los jugadores de Family Game (empecemos a llamarlo así por comodidad) tienen algo en común: Que *Super Mario Bros* es el juego más conocido de la consola y el que todos han jugado. Por eso mismo los chinos se pusieron al tanto con respecto a Mario, si piensan que con *Somari* (comentado en el número anterior de la revista) vieron mucho, están equivocados, eso es solo la punta del iceberg. Oficialmente fueron 7 los juegos para NES con el nombre "Mario" (*Mario Bros, Super Mario Bros 1, 2 y 3, Dr. Mario, Mario Time's Machine y Mario is Missing!*), los chinos pensaron que eso es muy poco. -"¿Qué tal… un total de 10 juegos usando el nombre de Mario?, ¡NO! mejor unos 15 juegos… ¡Tampoco! Mejor unos 20 juegos… Pufff… ¡Mejor intentemos llegar a 30 juegos de Mario!"



Mario Maker (Wii U) ¡el sueño de los piratas se hace realidad!

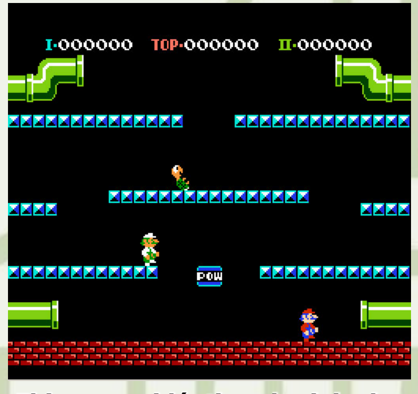
CRONOLOGÍA PIRATA DE MARIO

En esta cronología que haré a continuación, conoceremos la extensa producción de juegos piratas sobre Mario, y hasta donde pudieron llegar los chinos vendiendo con este nombre. Esto se vendió como oficial y licenciado, estaba en cada jugador ver hasta donde creyeron esta mentira, muchos juegos pasan muy desapercibidos como un Mario más de la saga, pero otros dejaban muy expuesto que algo raro había. Hablaré un poco de cada juego (solo haré la excepción con *Dr. Mario, Mario is Missing y Mario's Time Machine*), pero debido a lo extensa que es la lista, vamos a dividir en 3 o 4 partes el especial, teniendo la primera parte en este número.

Mr. Mary/Pipeline: ...o mejor dicho *Mario Bros*. El exitoso arcade que fue porteado a prácticamente toda plataforma de la época también tuvo su paso en el Family Game. Era un cartucho muy común de ver, casi siempre rechazado por todos por el simple hecho de que *Mr. Mary* aparecía en la gran mayoría de los multicarts bajo el nombre de *Pipeline*, aun así cuando iniciamos el juego en la pantalla de título figuraba *Mr. Mary*. Para nuestra suerte, este fue el único cambio que introdujeron los piratas, seguramente por cuestiones de derecho, aunque con el tiempo se podía ver en algunos stickers el nombre *Mario Bros*, el resto del juego se queda intacto, y por supuesto que en ningún momento se hace referencia al nombre de Mario o Luigi.



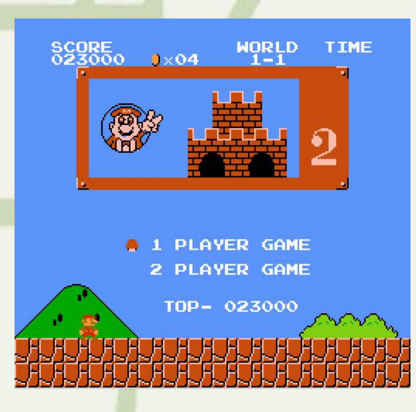
Pipeline, también conocido como Mr. Mary



El juego es idéntico al original

Super Mario Bros: El gran éxito de Nintendo. No hay mucho que agregar, todos conocemos muy bien este juego, pero si hay algunos detalles que dan que hablar. El primero y más visto pero no reconocido por un jugador de Family Game es sobre el sticker del cartucho. Mientras que en el cartucho original de Famicom tenes un excelente sticker con Mario de protagonista, en la versión china veremos lo mismo solo que falta algo muy importante: La presencia de Mario. Además tampoco figura el nombre *Super Mario Bros,* sino que en su lugar dice *TV Game Cartridge Cassette LB35*. Así es, por alguna razón pese a no haber prácticamente ninguna referencia a Mario, todos reconocimos perfectamente este cartucho, sabíamos muy bien el juego de culto que contenía esa pieza. Cuando inicia el juego también hay un cambio, la pantalla de título de siempre ya no se encuentra, y aquí tenemos dos posibilidades: O bien no aparece nada, o aparece una extraño logo con un Mario drogado, un castillo y al final dice "2". De todos modos, una gran cantidad de jugadores pudo conocer *Super Mario Bros* gracias a los multicarts de la época, en los que en una gran mayoría venía el juego incluido, y cómo estos cartuchos eran los que normalmente venían con las consolas piratas, este juego aparecía en la lista del multicart con el nombre de *Bros 2* o *Super Mario*.





Super Mario Bros 3: Para muchos el mejor juego de todo la saga. Otro del que no hay mucho para decir que no se haya dicho antes. Al igual que *Super Mario Bros*, el sticker de este juego también sufre la pérdida de Mario y en esta ocasión también se borra a Luigi (excepto por un error de los Chinos se ve el pie de este), por suerte el título ya es algo más sugerente aunque poco vistoso, este dice *S.M.B. 3*. De todos modos luego empezaron a aparecer otros cartuchos de *SMB3* con Mario y Luigi incluidos en el sticker, estos normalmente fueron los cartuchos más modernos en tiempos que los chinos ya no corrían riesgos de demandas por parte de Nintendo, aun así dentro de estos cartuchos tampoco figuraba la pantalla de título. Cuando encendemos la consola con este cartucho puesto, veremos todo muy lindo fiel al juego original, solo que nuevamente vuelve a faltar la pantalla de título, y en su lugar solo dejan el número 3, por lo que este juego se llama *3* a secas.

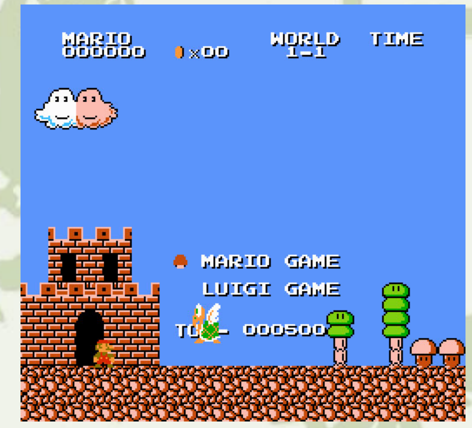


El resto del juego es fiel al original, solo que los chinos agregaron un pequeño truco para facilitar nuestra aventura. En estos cartuchos tenías todos los ítems desbloqueados e infinitos, por lo que la mayoría de los jugadores se compraban el Ala "P" y volaban por arriba de todos los niveles. Cabe destacar que esto no era así en todos los cartuchos piratas, pero a la larga resultaba más difícil encontrar un cartucho sin este hackeo.



To Be Continued...

Champion Brother IV (aka Super Mario The Lost Levels): Una de las grandes ventajas de los juegos piratas es que algunos juegos exclusivos de Famicom Disk System se portearon en cartucho, y un ejemplo es *Super Mario Bros 2* exclusivo de Japón. Por supuesto que se trata de un cartucho muy raro, por lo que muy pocos jugadores de Family Game conocieron este juego, por lo menos sí fue muy raro el port que es fiel juego original que el único cambio que sufre es que ya no tiene pantalla de título. Según la parte trasera del cartucho se te dan unas instrucciones para poder seleccionar el nivel que quieras, esto por supuesto que no funciona, también te dan un truco para que tengas más vidas que tampoco funciona y te dicen que Luigi puede saltar alto pero no mencionan sus desventajas de resbalar mucho. De todos modos hay un truco que si sirve que consiste en mantener el d-pad en alguna dirección y apretar es Start para empezar desde un mundo más avanzado, desconozco si esto se puede hacer o no en el juego original de Famicom Disk System. El sticker de este cartucho es exactamente igual a la de *Super Mario Bros* pirata solo que este no contiene el código "LB35" y al costado de la imagen podemos ver un listón que dice *Champion Brother 4*, esta es la forma más fácil de identificar este cartucho.



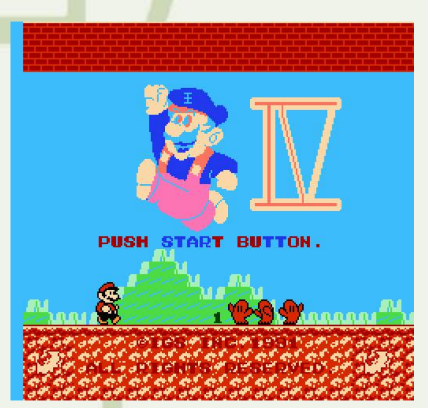
Super Bros 4 (Super Mario Bros The Lost Levels con modificaciones): Esta versión de *Super Mario Bros Lost Levels* fue más conocida por estas tierras y si bien también se trataba de otro cartucho raro, se lo solía ver más seguido por estos lados que *Champion Brother IV*. Este juego si tiene una pantalla de título como que solo que dice *1990. Super Bros 4*, pero lo lindo se termina ahí porque este juego para bien o para mal sufre bastantes cambios. Lo primero que vamos a notar es el sprite de Mario, es similar al de toda la vida solo que los colores de su traje están invertidos, o sea que lo que es rojo del traje acá es marrón y viceversa, en cuanto a su gorra se mantiene del color original. Además para poder lanzar las bolas de fuego solo basta con agarrar un hongo, de todos modos la flor también aparece pero no cambiará nada. Si completamos el nivel con Mario grande, en el siguiente nivel el sprite cambiará los colores a rojo y blanco como normalmente conocemos la tercera etapa de Mario, solo que el sprite curiosamente es de *Super Mario Bros 3*. Otros cambios gráficos lo sufren las cajas con ítems o monedas, estas en vez de tener un signo ? tienen un 4, y una vez que ya golpeamos en ellas figuran cerradas con una especie de "x" negra. Lo más curioso de *Super Bros 4* es la estrella que a diferencia de la función que siempre ha cumplido, en este Mario servirá para "nadar" por todo el nivel, no te hace inmune por lo que si rozas con un enemigo mueres y dura hasta que termines de completar el nivel, luego su efecto termina. También se puede realizar el mismo truco de selección de nivel como en *Champion Brother 4*.



Super Mario IV (Hack de Armadillo): Normalmente este hack fue el que se conoció como el "verdadero Mario 4" ya que fue el más visto y comercializado por estas tierras, pero seguramente debe haber habido algún tipo de confusión entre los propios piratas ya que un sector aprovecho *Super Mario Bros The Lost Levels* para venderlo como el "Mario IV" pero otros vieron lo que se podía hacer hackeando sprites de protagonistas de otros juegos y ponerle en su lugar el de Mario.

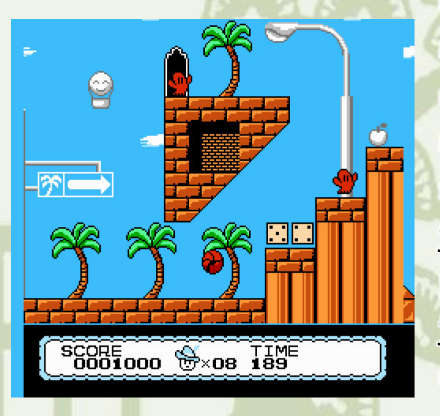


Dejando un poco de lado cual es el "verdadero Mario 4", en esta ocasión tenemos un hack del juego Armadillo exclusivo para Famicom en el que solo se cambió la pantalla de título por un Mario algo extraño con colores modificados sacado de un juego pirata llamado *Dian Shi Ma Li* que veremos en futuros números, y a la derecha del Mario pirata el número IV en grande como para dejar claro que la saga continúa aquí. Pero cuando empezamos a jugar notamos muchas diferencias con los demás juegos de la saga, ya no es lo mismo de siempre, en esta ocasión nos hacemos bolita y eliminamos a nuestros enemigos haciendo contacto, eso sí, siempre como bolita, ni se te ocurra saltar por encima de ellos como hiciste en los anteriores juegos de la saga. A simple vista para un niño, este juego tranquilamente pasó como la cuarta parte de la saga *Super Mario Bros*, total era muy difícil tener acceso a este *Mario IV* y a los otros dos, o tenías uno o tenías el otro o ninguno, las posibilidades de tener todos estos cartuchos raros en los '90 era casi imposible, igual debo decir que tuve la suerte de ser alguien que tuvo este cartucho en su infancia, nunca pensé que se trataría de un juego pirata, tiempo después lo buscaba en roms pero no lo encontraba.



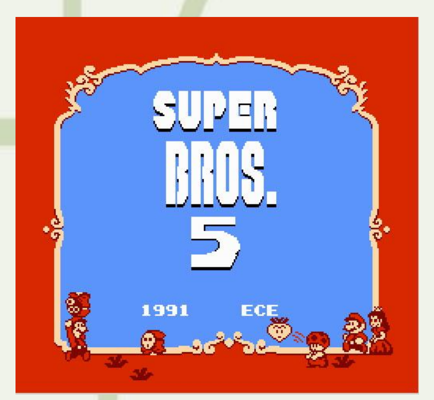


El sticker de este cartucho contiene una imagen muy similar a la del cartucho de *Super Mario Bros* (claro que una vez más sin Mario), y a su izquierda dice unas palabras en chino mandarín con un IV de fondo, y debajo de eso en algunos casos "(Rock N' Roll 3M)" y en otros nada. Si exploramos bien el juego, veremos varias cosas raras, cuando jugamos vamos a ver en la parte inferior de la pantalla, el puntaje, las vidas que tenemos y la cara de un extraño personaje con sombrero, cuando agarramos distintos objetos del juego que permiten convertirnos ya sea en un canguro, en un personaje en miniatura, en pescado, o cuando agarramos el paraguas veremos que Mario desaparece y el sprite se cambia al de otro personaje extraño que no tenemos idea quien es, está a la vista que esto no es un juego original de Mario, pero nosotros somos unos niños inocentes y estamos convencidos de que esto es un juego de Mario. Pese a estos detalles que dejaron muy expuestos a los piratas asiáticos, usar un juego desconocido como Armadillo es una gran jugada para venderlo con el nombre de Mario, total casi nadie se daría cuenta, y para la suerte de ellos eso fue lo que sucedió.





Super Bros. 5: Super Wonderful Mario (aka Super Mario Bros USA/Super Mario Bros 2): Es probable que más de uno haya pensado que el hecho de saltar de *Super Mario Bros* directamente a la tercera parte era un error de edición, pero como verán no es así, los chinos usaron *Super Mario Bros USA* (como se lo conoce en Japón para Famicom) para venderlo como la quinta parte de la saga bajo el nombre de *Super Bros. 5: Super Wonderful Mario*. En este caso el único cambio que veremos en este hack es solamente en la pantalla de título que dice "Super Bros 5", y en el copyright figura el año 1991 y las siglas "ECE". A pesar de que en el título del cartucho figure la palabra Mario, si uno se queda viendo la introducción del juego veremos que sustituyen la palabra Mario por la de Merio, así es, ahora nuestro fontanero italiano de origen chino "Mary" se llama "Merio".



Las confusiones empiezan a llegar igual, ya que *Super Bros. 5* también fue vendido bajo su verdadero nombre como *Super Mario Bros 2,* entonces ¿Se supone que debemos incluir a *Super Mario Bros 2 USA* como la segunda parte de esta cronología China? ¡No! Mejor saltamos de *Super Mario Bros* 1 directamente al 3. No, *Super Mario Bros* en realidad se llama "2" y *Super Mario Bros 3* se llama "3" entonces ya tenemos una segunda parte y nos falta una primera, que para mi gusto podría ser *Pipeline* (*Mario Bros*). A todo esto no hay que olvidar que debemos sumarle tres juegos que pretenden ser "Mario 4". Por lo que *Super Mario Bros 2 USA* no podría ser *Super Bros 5* ni tampoco la segunda parte, ya que ese lugar pertenece a *Super Mario Bros*, lo lógico es que debería ser *Super Bros 7*… Oh, pero también se vendió como *Super Mario Bros 2* entonces hay dos segundas partes… Mejor terminamos con *Super Wonderful Mario* acá, y hacemos de cuenta que es la quinta parte, aparentemente más de un grupo de piratas chinos querían usar a Mario para vender, lo triste es que no sabemos quiénes fueron esos piratas.

Nota de autor: Esto último del orden cronológico es una pequeña parodia a "Cronologicamente Confundido" de AVGN, sólo me estoy haciendo el tonto.

Super Bros. 6 (Hack de Tiny Toon Adventures): Aquí es donde toda seriedad que querían aparentar los chinos se les termina de ir de las manos, o más bien, ya no les importaba nada, ellos no tenían problema de estafar a gente en la cara mientras pudieran vender con esta saga entre tantos otros engaños. *Super Bros. 6* nos presenta el clásico *Tiny Toon Adventures* de Konami, solo que este hack modifica la pantalla de título por la de "Super Bros. 6" y a pesar de que en el mapa podemos ver a Buster, cuando empieza el juego este es remplazado por un sprite rosado de Mario sacado de *Super Mario Bros 3*. Lo peor de todo es que este juego es mucho más común que esos Marios 4, pero la cosa empeora cuando en esos mismos negocios que se vendían este cartucho también se vendía el cartucho pirata de *Tiny Toon Adventures* sin modificaciones.

Si observamos el sticker del cartucho, en esta veremos a Mario subido en Yoshi con un planeta de fondo, o lo que es lo mismo la ilustración japonesa de *Super Mario World*. Por supuesto que después llegaron otras versiones con stikers más modernos, como uno que dice "Mario 6" y contiene una imagen de *Super Mario Sunshine*, linda forma de engañar a la gente.




Pantalla de título


Mario en el mundo de Tiny Toon



cartucho con la pegatina de Mario World

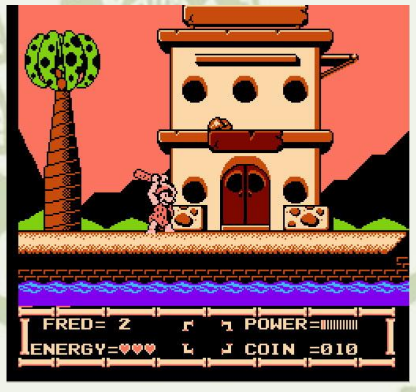
Grand Dad: Super Mario 7 (Hack de The Flintstones: The Rescue of Dino and Hoppy): Si pensaron que lo de *Super Bros. 6* además de gran estafa era demasiado extraño, tienen que ver la séptima parte. Seguramente el nombre llamara la atención, yo no tengo ni la menor idea de porqué, pero el juego se llama *Grand Dad 7*, en español su nombre quedaría "Abuelo: Super Mario Siete". Su sticker es idéntico al de *Super Mario IV* (Hack de Armadillo), solo que la palabra en chino a la izquierda de la imagen es otra y en lugar de tener el "IV" que estaba de fondo, ahora es un "VII" y debajo en vez de decir "(Rock N' Roll 3M)" dice "(Grand Dad 3M)", no sabemos a qué hace referencia ese misterioso "3M".



En la pantalla de título podemos ver nuevamente a ese extraño Mario con colores extraños que aparecía en la pantalla de título de *Super Mario IV* sacado del juego pirata "*Dian Shi Ma Li*", y debajo donde iría el copyright, dice "1992". ¿Acaso será una compañía china llamada "3M" la que se encargó de este hack y de *Super Mario IV*? No hace falta ni empezar a jugar para darnos cuenta de que esto es otra estafa más de los chinos, en la pantalla del título suena la música de Los Picapiedras (caricatura que conocemos todos), además en la parte superior derecha del hombro de Mario se puede ver a Pedro Picapiedra. La cinemática que continúa es de Los Picapiedras, lo mismo en el mapa, hasta que empezamos a jugar y tenemos al pobre de Pedro con la cabeza cortada y en su lugar se pone la de Mario, ni siquiera se gastaron en cambiar todo el sprite. *Grand Dad 7* es definitivamente peor que *Super Bros 6*, encima si sos coleccionista de cartuchos piratas, no es tan sencillo de conseguir.



Pantalla de título





Damas y caballeros, les presento a Mario Picapiedra

Super Bros. 8 (Hack of Don Doko Don 2): Otro ejemplo de un hack que nadie se dio cuenta que en realidad no se trataba de un juego de Mario, lo curioso igual es que pese a que era el ejemplo perfecto de que juego elegir para venderlo en un hack con el nombre de Mario sin que nadie se diese cuenta, en el sticker del cartucho podemos ver un viejo con un martillo, otro personaje extraño saltando, y dos títulos: *Super Bros 8* y *Don Doko Don 2*. Resulta que *Don Doko Don 2* es el juego original japonés exclusivo para Famicom que sufre este hackeo. Pese a la "honestidad" de los chinos nadie tenía ni idea de que era eso, todos lo llamábamos *Super Bros 8*, y como era raro que alguien tuviera todos los hacks de Mario en aquellos tiempos, la gran mayoría no dudaba de que esta fuese la octava parte de Mario.



Cuando iniciamos el juego, podemos ver en la pantalla de título que dice "Super Bros. 8" y un personaje con la cabeza de Mario que no levanta ningún tipo de sospecha de que haya algo raro en eso. Cuando comenzamos vemos una introducción en japonés de una vieja con aspecto de bruja que nos habla y además de Mario aparece un Luigi azul, que lamentablemente no se puede controlar, ya que tampoco existe un modo para dos jugadores. En este juego el personaje usa un martillo y recorre diferentes tipos de mundos de los más variados, típicos de cualquier reino de fantasía eliminando una enorme variedad de enemigos, incluso más variedad que en el primer *Super Mario Bros*. La variedad de los jefes que se presentarán también es para destacar. La verdad que en ningún momento dudas de que se trata de un juego hackeado, no hay nada raro aquí, que no se mencione el nombre de Mario ya es toda una costumbre para nosotros pero de todos modos en aquellos tiempos no nos importaba, solo queríamos jugar. Lo raro está una vez que completamos el juego, donde nos dejan un mensaje que dice: "Thank You for Playing Super Mario Part 6" (en español: "Gracias por jugar Super Mario Parte 6"). Entonces significa que nuestra cronología se vuelve a alterar, ahora *Super Bros. 8* en realidad es la parte 6 y no tenemos que considerar los dos hacks anteriores como parte de la saga… No, en realidad seguramente se trata de un error que cometieron los piratas.







Aquí terminamos con la primer parte de este especial exclusivo de Bonus Stage, debo decir que este mundo de los hacks de Mario apenas comienza, en los próximos números habrá mucho más.

NesBeer


ESPECIAL
JoJo's
BIZARRE
ADVENTURE
Por Valveider
父への誓いの巻
このキャラクターのなまえは?
じょうすけ
じょうたろう
JoJo's Venture
STEEL BALL RUN
13
荒木飛呂彦
JUMP COMICS
TIME 17
JOTARO
CHALLENGE MODE
STAND
To Be Continued... 39

ESPECIAL JOJO'S BIZARRE ADVENTURE

¿Qué es Jojo?



Jojo's Bizarre Adventure es un popular manga de Hirohiko Araki, lleva publicándose desde 1987 teniendo el honor el honor de ser el segundo manga más largo de la historia de Japón, que con sus ya más de 25 años en sus espaldas es un ícono de cultura en el país. Pese a ser menos reconocido fuera de sus fronteras, está generando buenas raíces en occidente, debido a que el autor del manga, está muy integrado en la cultura occidental y así lo refleja también en su propio trabajo.

El manga tiene muchas referencias a la música y cultura occidental, la mayoría de nombres de personajes y de stands están relacionados con el mundo de la música, cómo Dio nombre del antagonista principal de la serie, que hace referencia al cantante de heavy metal Ronnie James Dio o la Familia Zeppeli que viene claramente de la banda inglesa Led Zeppelin. A través de las actualmente 8 partes hay muchísimas referencias a grupos como Dire Straits, REO Speedwagon, AC/DC, ZZ Top, Pet Shop Boys, Iggy Pop, Queen y muchos más.



Clint Eastwood también es fan de Araki



Dos Stands: Sex Pistols (izquierda) y Ball Breaker (derecha)

Y a estas alturas os preguntaréis ¿qué es un Stand?

Los Stands son unas entidades despertadas por el poder interior del usuario, su primera aparición fue en la tercera saga de la serie y sigue vigente hasta el día de hoy.

Los stands se posan al lado de su usuario y lo protegen cómo si de guardianes espirituales se tratase. Estos seres siguen una serie de normas:

-Cada uno tiene un poder diferente, no todos son aptos para la lucha.

-Un Stand es parte de su usuario, el daño que pueda recibir un stand se ve reflejado en el cuerpo de su usuario.

-Una persona sólo puede tener un Stand, aunque estos muy rara vez pueden llegar a evolucionar a otras formas.

-Cuanto más lejos esté un Stand de su usuario, más débil es.

-Los Stands sólo se pueden ver por otros usuarios que posean uno, hay excepciones pero sólo porque el poder de ese Stand está ligado a algún objeto.

GUÍA DE PERSONAJES

PHANTOM BLOOD



Jonathan Joestar: Un chico de buena familia en la Inglaterra del siglo XIX, que tiene que convivir con Dio Brando el cual es adoptado por el padre de Jonathan y acaba convirtiéndose en su peor enemigo. Más adelante Jonathan tendrá que descubrir el poder del Hamon para vencer a Dio.



Dio Brando: Hermanastro y enemigo de Jonathan. Dio acaba descubriendo un poder inimaginable que usará para intentar dominar el mundo.



William Anthonio Zeppeli: Mentor de Jonathan en el camino del Hamon, posee un gran espíritu y sentido de la lealtad.



REO Speedwagon: Un peleador callejero que, abrumado por la caballerosidad de Jonathan, nota el impulso de acompañarlo en sus aventuras.

BATTLE TENDENCY



Joseph Joestar: Nieto de Jonathan, al contrario que su abuelo Joseph no es un caballero pero heredó el poder del Hamon, Joseph se verá obligado a entrenar su Hamon para acabar con la amenaza de los Hombres del Pilar y a la vez acabar con una maldición que azota a su familia ¿lo conseguirá?





Ceasar Zeppeli: Nieto de Will Zeppeli, aunque no se lleva muy bien con Joseph se verá obligado a colaborar con él para vencer a los Hombres del Pilar.



Los Hombres del Pilar: Ellos son Wham. ACDC y Cars, terribles criaturas que siempre han estado en guerra contra los guerreros que poseen el Hamon. Estos 3 peligrosos seres llevaban aletargados durante siglos y ahora que han despertado pretenden convertirse en la criatura viviente definitiva.

STARDUST CRUSADERS



Jotaro Kujo: Jotaro es nieto de Joseph Joestar. Es un estudiante malhumorado que un día despierta a un Stand llamado Star Platinum, pronto se da cuenta que el despertar de estos seres es debido a Dio, el archienemigo de Jonathan. Jotaro se ve obligado a ir a por Dio cuando descubre que su madre ha manifestado un Stand pero no tiene la voluntad suficiente de controlarlo, por lo que su Stand la va matando.



Joseph Joestar: Joseph va de visita a Japón para ver a su hija cuando se encuentra que los Stands de sus familiares se han despertado, tras descubrir que Holly está muriendo inicia la búsqueda de Dio.
Joseph también posee un stand llamado Hermit Purple que le ayuda a investigar y descubrir cosas. Pese a que Joseph es un personaje importante, toma el rol de apoyo en esta saga.



Noriaki Kakyoin: Controlado al principio por Dio, Kakyoin se enfrenta a Jotaro y éste le libera del control de Dio, lo cual provoca su inclusión al grupo. Su Stand es Hierophant Green, quien posee una enorme versatilidad. Noriaki es muy correcto y tiene mucha intuición.



Jean Pierre Polnareff: También fue controlado por Dio y liberado posteriormente por Abdul y Jotaro. Polnareff busca al hombre que asesinó a su hermana y a sabiendas de que ese hombre trabaja para Dio, se une al grupo. Su Stand es Silver Chariot un espadachín con muchos recursos. Es muy testarudo pero de buen corazón.



Mohammed Abdul: Amigo de Joseph Joestar, Abdul ha jurado proteger a la hija de Joseph a toda costa. Su Stand es Magician's Red capaz de crear y controlar llamas muy potentes. Es un adivino de cartas del tarot con mucha espiritualidad.



DIO: Sobrevivió a la batalla con Jonathan y ha despertado después de un letargo de 100 años, su máxima ambición es dominar el mundo pero antes de eso tiene que eliminar a la familia Joestar.

DIAMOND IS UNBREAKABLE



Josuke Higashikata: Es el hijo que tuvo Joseph en una infidelidad. Es un chico de instituto que tiene un Stand llamado Crazy Diamond, que puede modificar las cosas a su antojo. Josuke es un chico de buen corazón pero en su pueblo no paran de aparecer usuarios de stand y él se verá metido en medio de todos los líos, por suerte tiene grandes amigos como Okuyasu o Koiichi que le ayudarán.



Yoshikage Kira: Es un hombre de mediana edad al que le gusta la vida sencilla, el cuadro de Mona Lisa y asesinar a personas. Debido a su pequeño hobby deberá tener mucho cuidado de que su tranquila vida no se vea alterada, pero todo se complica cuando se encuentra con Josuke. Kira posee un stand llamado Killer Queen con el poder de detonar todo lo que toca.

GOLDEN WING



Giorno Giovanna: Hijo ilegitimo de DIO afincado en Italia. Giorno es un joven que desea unirse a una banda llamada Passione y cumplir su sueño de ser un gran gánster. Su Stand es Gold Experience que posee la habilidad de cambiar objetos inorgánicos en organismos vivos.





Bruno Buccelati: El líder del grupo de Giorno, fuerte y decidido. Su Stand es Sticky Fingers, que todo lo que toca lo puede abrir cómo una cremallera.



El Jefe: La misión de Giorno es matarlo y ocupar su lugar. Nadie antes ha visto al jefe en persona, siempre se ha mantenido oculto. Giorno debe descubrir quien és y que habilidad tiene para poder derrotarlo.

STONE OCEAN



Jolyne Kujo: Hija de Jotaro Kujo. Jolyne es encarcelada para que su padre, al visitarla en la cárcel, fuese atacado. En el ataque Jotaro pierde la consciencia y su Stand.

Jolyne debe luchar para recuperar a su padre, su Stand es Stone Free capaz de desenrollar su cuerpo en forma de hilos.

Enricco Pucci: Es el cura de la prisión, amigo de la juventud de DIO del cual aprendió mucho, está obsesionado con los números primos y con la ascensión al cielo. Su Stand es White Snake capaz de transformar la consciencia y/o el stand de una persona en un disco compacto, estos discos pueden insertarse en otras personas.



Para no causar spoilers debemos aclarar que a partir de ahora esté se tratara cómo un universo alternativo.

STEEL BALL RUN

Steel Ball Run es una carrera a través de América, quien la gane se llevará un premio de 50 millones de dólares.



Johnny Joestar: Johnny es un jockey que a causa de un accidente quedo parapléjico, dejándolo incapacitado para cabalgar, hasta que conoce a Gyro un joven con una habilidad basada en la rotación que despierta el interés de Johnny. Quizás conocer el poder de la rotación le ayude a cabalgar o caminar de nuevo.





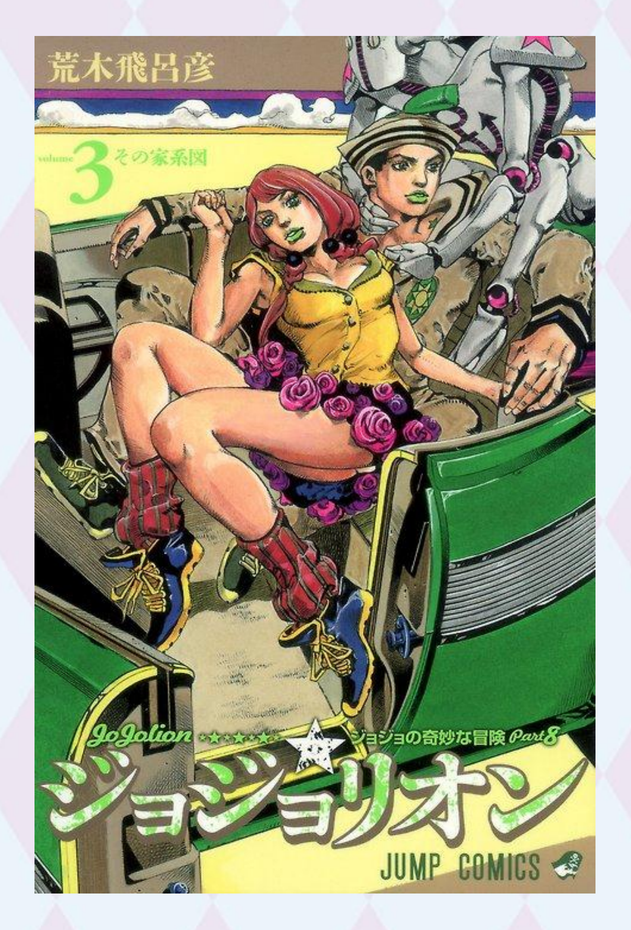
Gyro Zeppeli: Un curioso joven decidido a ganar la carrera Steel Ball Run. Gyro es un maestro en la rotación y sus armas son 2 bolas de metal que usa tanto para atacar y defender como para desconcertar al rival.



Diego Brando: Diego es un jockey reconocido, una vez fue el rival de Johnny antes de que éste no pudiese volver a andar, su intención inicial es la de ganar la carrera, pero pronto descubrirá algo mejor.



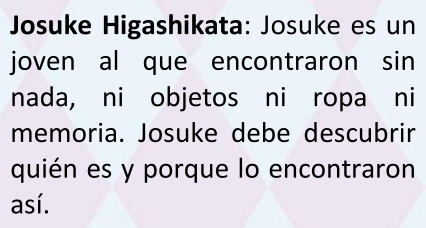
Funny Valentine: Es el presidente de Estados Unidos, quien apoyó el montaje de la carrera con otro motivo que la diversión.



JOJOLION



Josuke Higashikata: Josuke es un joven al que encontraron sin nada, ni objetos ni ropa ni memoria. Josuke debe descubrir quién es y porque lo encontraron así.



ADAPTACIONES JOJO

Jojo's Bizarre Adventure también ha tenido adaptaciones animadas tanto en la pequeña como en la gran pantalla.

Jojo's Bizarre Adventure OVAs

En 1993 salieron 6 capítulos de esta OVA basada en **Stardust Crusaders**, estos capítulos empiezan en medio de la famosísima saga, por lo que, para entender porque los personajes están ahí debemos leer previamente el manga.

La animación es correcta para la época pero no es ninguna maravilla, además cómo era de esperar se toman alguna que otra licencia.

Años más tarde, en el 2001 sacaron a modo de precuela 7 capítulos más, estos muestran el principio de la saga.

La historia sigue tomándose sus licencias y se saltan la mayor parte del manga, por lo que en general no es una buena adaptación.





Jojo's Bizarre Adventure: Phantom Blood movie

En 2007 Hirohiko araki cumplió 25 años de mangaka y para conmemorarlo **Phantom Blood** fue emitida en los cines. Desgraciadamente esta película no se puede encontrar, pues gustó tan poco a los fans y al propio Hirohiko mismo que el DVD se canceló y no salió a la luz.

Los usuarios y fuentes no oficiales comentaron que la película era corta, algunos personajes importantes no aparecían y que el concepto del Hamon apenas es explicado, haciendo de la película algo confusa.



Desde nuestra posición sólo podemos enseñar algo de material escaneado cómo los diseños de los personajes muy al estilo "*Castlevania*".

No fue hasta 2012 para el 25 aniversario del manga que Jojo no tuvo un anime cómo tal.

Jojo’s Bizarre Adventure: The Animation



Con 26 episodios cubre las 2 primeras sagas del manga, **Phantom Blood** y **Battle Tendency**.

La adaptación al manga es excelente, sin ningún tipo de licencia por su parte. David Production recrea el manga a la perfección y tanto la música cómo la animación son excelentes.

Aunque el anime sufra de una enorme censura en forma de nube negra, David Production lanzó la serie en Blu-Ray sin censura y con algunas escenas, de las que no estaban contentos del todo, completamente redibujadas.

Así pues si quieres dar el salto del manga al anime, esta es tu serie.





Jojo’s Bizarre Adventure: Stardust Crusaders

La segunda temporada del anime, el primer capítulo se televisó el 4 de Abril de 2014 en Japón, la serie aún se está emitiendo.

Cabe destacar que han pulido aspectos de la animación que la han mejorado bastante respecto a la anterior.

Esta parte también posee una gran censura, aunque ya están trabajando en la versión sin censura.

¿A qué esperas para verla?

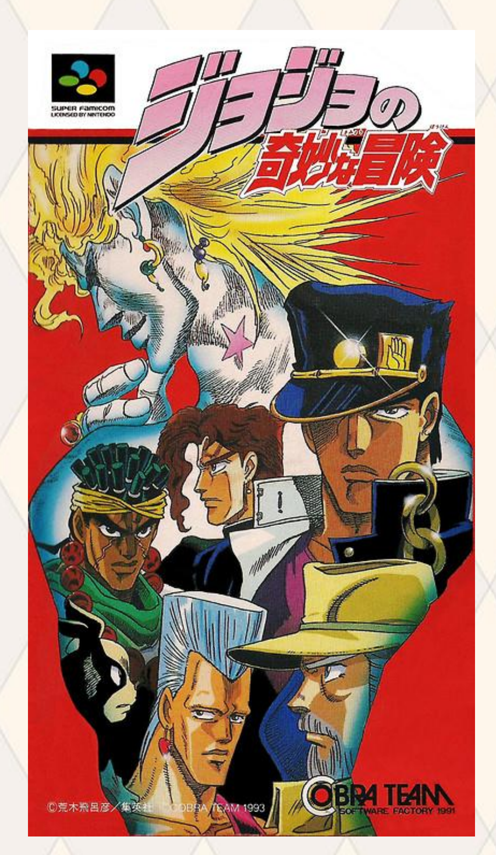




JOJO EN LOS VIDEOJUEGOS.

Los personajes de Jojo's Bizarre Adventure han tenido varias apariciones en la historia de los videojuegos pero no fue hasta Marzo de 1993 que se lanzó el primer juego de la serie.

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE (1993)



Jojo's Bizarre Adventure es un RPG para Super Famicom basado en la tercera saga del manga, una de las más populares.

La historia es la misma que en el manga, Jotaro acompañado de sus amigos debe enfrentarse a Dio para evitar que su madre muera.

El juego es una combinación de una aventura *Point & Click* y el sistema clásico de batallas en los RPG.

El sistema de juego es algo curioso y al principio cuesta un poco acostumbrarse a usar comandos como "Talk" o "Check" muy necesarios para poder descubrir debilidades de algunos enemigos.

Los gráficos están bien aunque por alguna razón decidieron mostrar el juego con grandes bordes negros que limitan la acción a un rectángulo en medio de la pantalla, aunque es algo extraño con el tiempo te acostumbras.

La música es muy buena, se nota la diversidad de instrumentos y es bastante variada, aunque en ocasiones es un poco frenética.

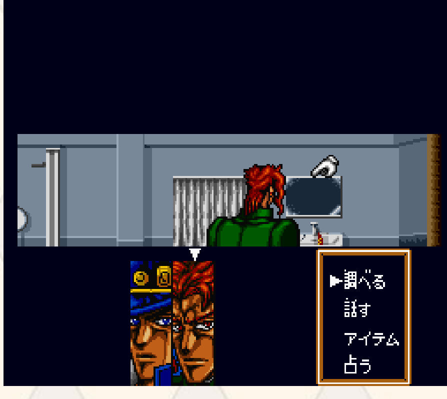
Este cartucho sólo salió en Japón aunque dispone de una traducción al inglés hecha por fans.

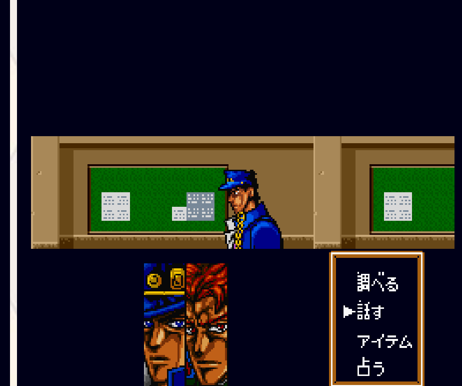












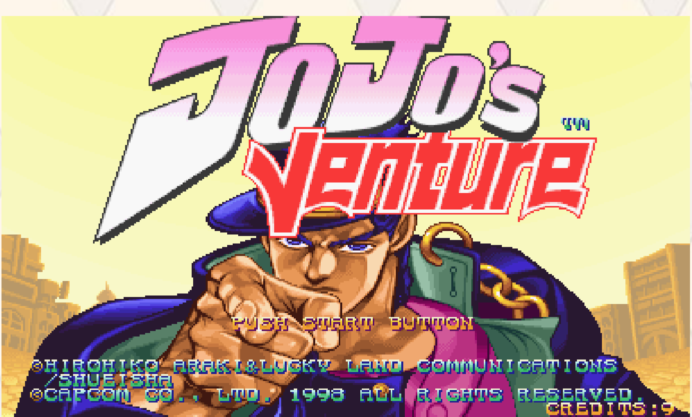


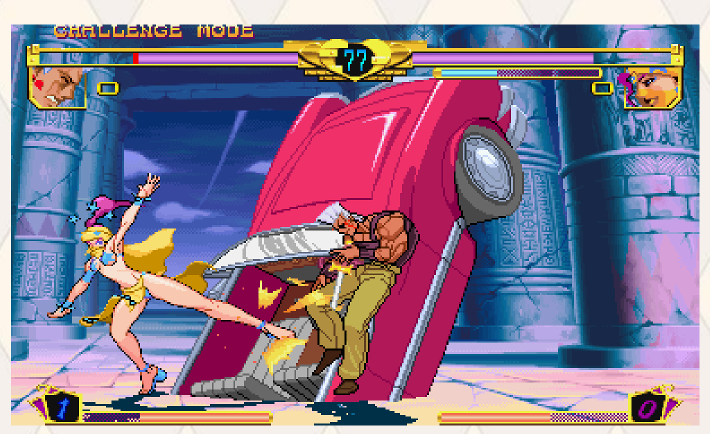
JOJO'S VENTURE (1998)

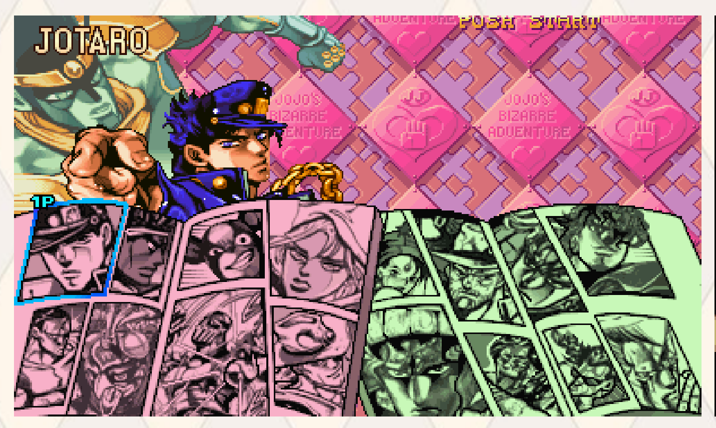
En 1998 nació una recreativa con la placa CPS-3 de Capcom, *Jojo's Bizarre Adventure* o conocido fuera de Japón cómo *Jojo's Venture*. Fue el primer juego de lucha de Jojo, basado otra vez en la saga más famosa del manga, la tercera.

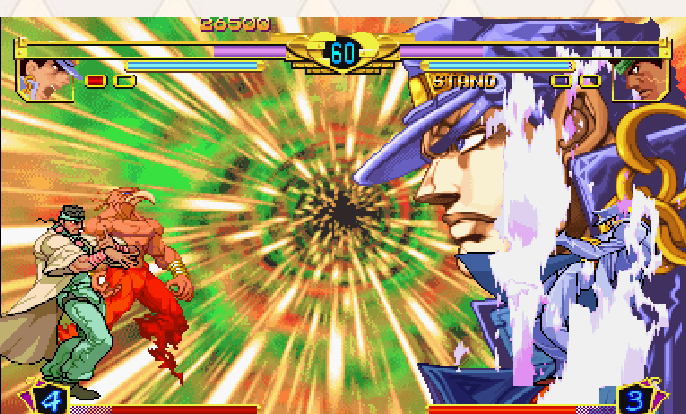
Buenos gráficos, movimientos de personajes adaptados fielmente del manga, increíbles efectos especiales, buena música y sobretodo muy divertido de jugar.

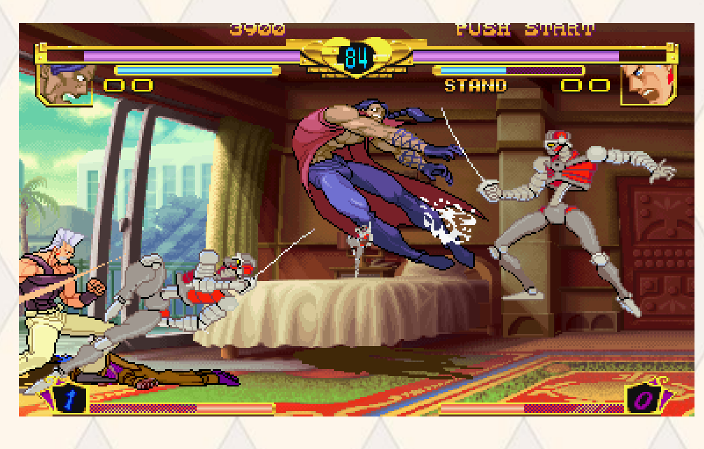
Un año más tarde Capcom lanzó una actualización del juego, conocida como *Jojo's Bizarre Adventure: Heritage for the future*, que incluía ocho personajes nuevos, está última versión fue la más popular y la más extendida por América y Europa. Esta misma versión obtuvo dos ports para PSX y Dreamcast que llegaron aquí en el año 2000.











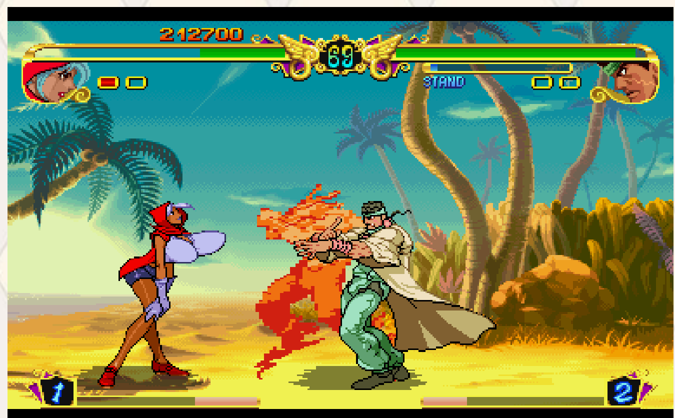




La versión de PSX es la que más difiere del Arcade, esta sufre unas ralentizaciones en algunas animaciones y pérdida de frames debido a la restricción de memoria de la consola.

Pese a eso esta versión tiene el **Super Story Mode**, un modo historia exclusivo que incluye, no sólo un bastante bien explicado modo historia sino que además se añaden muchos minijuegos. Los que desconozcáis Jojo y no hayáis jugado nunca a esta versión os sorprenderá la variedad de los minijuegos van desde dispararle a un simio en primera persona, a apostar tu alma en una partida de póquer, pasando por una batalla con zombies, ¿curioso verdad?





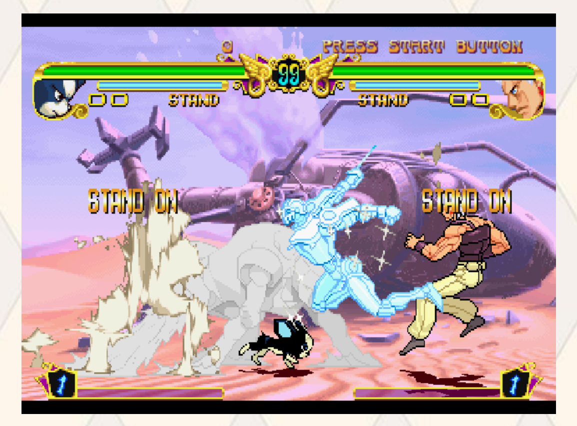
La versión de Dreamcast es más fiel al Arcade, también dispone de buenos gráficos y un buen apartado sonoro y no tiene ralentizaciones. La única pega que tiene, no es culpa del juego sino del sistema, pues los mandos de Dreamcast no son demasiado apropiados para este tipo de juego.

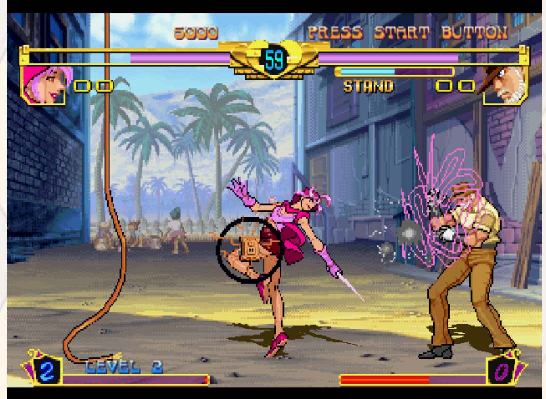
12 años después se volvió a editar el mismo juego para Xbox Live Arcade y Playstation network bajo el nombre de *Jojo's Bizarre Adventure HD*.

En este caso el juego es una versión del Arcade así que no dispone de Super Story Mode, las novedades respecto a las otras versiones son un filtro HD que se puede desactivar si te gustan los pixeles, un modo Online y los logros/trofeos del que disponen hoy en día todos los juegos.



Si no lo pudiste jugar en su día, esta versión te da una buena oportunidad de hacerlo ahora.





VENTO AUREO (2002)



Visto el éxito de su recreativa anterior, Capcom decidió probar con Jojo una vez más, está vez un juego basado en el quinto arco de la serie. Así es cómo Capcom lanzó Giogio's Bizarre Adventure: Golden Wind en el 2002 para PS2.

Aunque este juego esté exclusivamente en japonés no te será difícil jugarlo especialmente si leíste el manga, pues la historia es la misma.

El juego tiene muy buenos gráficos, con un estilo que nos recuerda a Jet Set Radio, la jugabilidad es buena y te haces con los controles rápidamente. La banda sonora está muy cuidada y nos mete muy rápido en el ambiente.

Mediante avancemos en el **modo historia** nos daremos cuenta que, dependiendo de nuestras acciones, activamos una notificación que nos indica un "*Secret Factor*".

Estos Secret Factors son recompensas en forma de varios Power-Ups por hacer una acción determinada en el momento justo, basándose de esta forma en acciones que sucedieron en el manga. Así pues, es la forma que tiene el juego de recompensarnos si recreamos los sucesos del manga.

El juego tiene un par de extras que nunca vienen mal, un **modo de Historia alternativa** en el que recreas batallas anteriormente jugadas en el modo historia, pero esta vez puedes elegir completarla con otros personajes.

También hay el **modo Galería** en el cual, según los puntos que vas adquiriendo en el modo historia, puedes desbloquear Arte conceptual, los modelos 3d de los personajes, canciones, etc.









PHANTOM BLOOD (2006)



En el 2006 Jojo celebraba el 20 aniversario del manga así que Namco Bandai aprovechó para lanzar un juego de Playstation 2 basado en la primera saga, Phantom Blood, lamentablemente el juego no llegó a occidente.

Phantom blood es un juego de acción beat'em up en 3a persona. Sigue la historia del primer arco del manga, de manera muy fiel.

Lo primero que nos viene en la mente al iniciar el juego es el porqué de los personajes son tan toscos, aunque claramente es un guiño al estilo de dibujo que tenía el autor al principio del manga, nos podríamos acostumbrar a estos tochos de personajes si no fueran por sus torpes y lentos movimientos que hacen que el juego pueda llegar a ser desesperante, según la dificultad en la que juguéis.

No sólo del modo historia vive Jojo, el juego posee numerosos personajes jugables, y 3 modos de combate más:

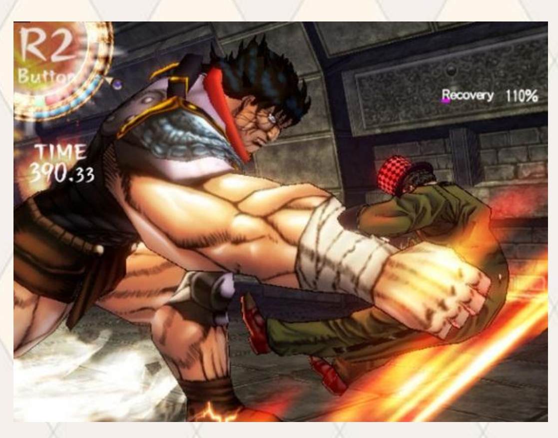
77 Rings Knight Mode: Es un modo de supervivencia en la que debes derrotar a 77 enemigos seguidos.

Extra Battle Mode: Son otros combates que no ocurren en los capítulos originales

Dio Mode: Juega al juego desde la perspectiva del antagonista.

En resumen, el juego es malo, solo recomendado para los muy fans de la saga.









JOJO'S: ALL-STAR BATTLE (2013)



En agosto de 2013 los aficionados de Jojo residentes en Japón pudieron de disfrutar de *Jojo's Bizarre Adventure: All-Star Battle* en Playstation 3.

All-Star battle es un juego de peleas 2D con personajes modelados en 3D. Dispone de una enorme plantilla, nada menos que 32 personajes jugables, pero si aún quieres más, dispones de 9 personajes jugables más en forma de DLC. El estilo de lucha es similar a *Heritage for the future*, cada personaje tiene su habilidad particular que es desencadenada con un botón, en caso de los usuarios de Stand puede sacar y retirar el Stand a su antojo y en caso de personajes con la habilidad de usar Hamon recargarán energía.



Además dispone de gran variedad de posibilidades que harán tus batallas más intensas, cómo los ataques tándem, que sólo pueden usar los usuarios de Stand, los Cancel con el nuevo sistema "Puttsun Cancel" y la posibilidad de usar poses para bajar la barra de energía del rival, entre otras.

El juego está cuidado al detalle, tanto el modelado de los personajes cómo sus movimientos son excelentes y muy bien adaptados del manga. Los escenarios no podrían ser menos, sacados de las escenas más icónicas de la serie, tienen escenas de acción desencadenadas en puntos concretos del mapa y también dispone de los nombrados "Situation Finish" se trata de una escena final que se desencadena ganando al rival en el punto adecuado del mapa con un especial. Sin duda estos detalles engrandecen el juego.



La banda sonora es espectacular, debido a tantas referencias musicales en los nombres de los personajes, las canciones disponen de una pequeña referencia hacia la banda o artista en el que están inspirados. Por ejemplo, en la canción del personaje ACDC se puede escuchar el riff de Back in Black de AC/DC en ella.

Cabe destacar que aparte de los modos más convencionales, cómo el modo Historia, Versus o Práctica el juego dispone de modo Campaña, al que sólo se puede jugar online. Aquí se desbloquean trajes, colores, poses y frases para los personajes jugables. En el modo Customize podrás cambiar las poses y las frases de los personajes con lo que hayas conseguido en Campaña. Y en el modo Galería podrás comprar y ver desbloqueables cómo el arte conceptual, canciones y los personajes. En resumen, es un juego entretenido, divertido y bien cuidado, cómo fan de *Jojo* querrás este juego.



Los residentes en Europa y América tuvimos que esperar hasta abril del 2014 para disfrutar de la última entrega de Jojo, pero ésta venía con algunas modificaciones, como la inclusión de modo Arcade y el cambio de nombre de una gran cantidad de personajes por temas de copyright.

STARDUST SHOOTERS (2014)



En Marzo de 2014 fue lanzado un spin-off de *All-Star Battle* para Android/IOS.

El juego fue lanzado para promocionar la segunda temporada del anime que corresponde al tercer arco del manga, Stardust Crusaders.

Stardust Shooters es un juego de chapas sencillo y entretenido en el que debemos golpear las chapas del rival hasta reducirles los puntos de vida a cero, cada chapa tiene un personaje de la saga y un tipo de atributo que será potente o débil frente a otro tipo. Los personajes de mayor rango tienen una serie de habilidades, estas pueden ser tanto defensivas cómo ofensivas.



Cómo curiosidad cada vez que una chapa vence a otra nos muestra una animación del vencedor, la animación varía dependiendo del personaje en cuestión.

JUEGOS EN LOS QUE APARECEN PERSONAJES DE JOJO

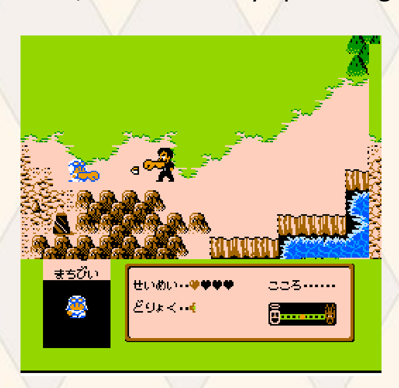
Veamos ahora la presencia que han tenido los personajes de Jojo en juegos ajenos a su saga, lamentablemente todos estos juegos no han salido de Japón.

Famicom Jump: Hero Retsuden (1988)

Creado para conmemorar el 20 aniversario de *Weekly Jump* en 1988, este Action RPG de NES (bueno, de Famicom) es un crossover entre varios mangas de la revista *Jump*. El protagonista es un joven lector de Jump que es transportado al mundo de la revista para poder salvarla de un grupo de villanos liderados por el Rey Piccolo de Dragon Ball.

Joseph Joestar aparece como uno de los dieciséis héroes que pueden unirse al grupo del protagonista, su villano principal es Santana el cual deberá enfrentarlo usando el Hamon. También hacen aparición otros personajes como ACDC, Erina Joestar y Speedwagon.







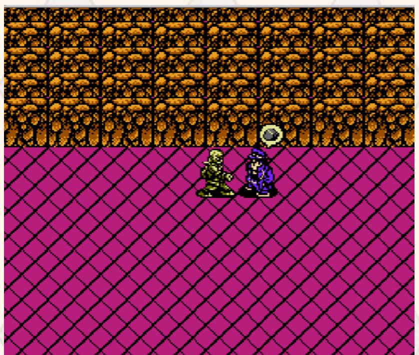
Famicom Jump II: Saikyō no Shichinin (1991)



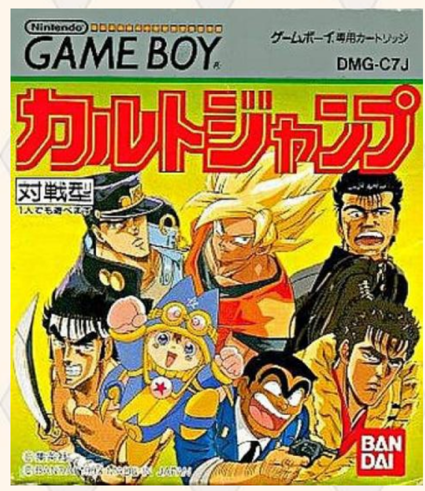
3 años más tarde se lanzó en Japón la secuela de *Famicom Jump* en NES, está vez cada personaje tiene un escenario individual que completar.

Jotaro Kujo es el personaje jugable de esta entrega, también aparecen los protagonistas de Stardust Crusaders pero sólo en el escenario de Jotaro.





Cult Jump (1993)





En 1993 se lanzó otro crossover con los personajes más populares de *Jump*, esta vez para Gameboy. Se trata de un Quiz (juego de preguntas) con toques RPG sobre las publicaciones de *Jump*.

En este juego hacen aparición los siguientes personajes de Jojo's: Jotaro, DIO, Polnareff, Iggy, Enya Gail, Daniel J.D'arby, Josuke Higashikata, Echoes y Red Hot Chili Pepper.

Jump Super Stars (2005)



Es un juego de pelea 2d para Nintendo DS, lanzado en 2005.

Pese a no salir de Japón, como todos los otros crossovers de *Jump*, este se hizo bastante popular en algunos países (entre ellos España) cuándo salió, debido a su llamativo plantel de luchadores.

Cómo personajes jugables de Jojo tenemos a Jotaro Kujo y a Dio, mientras que otros como Joseph, Johnny Joestar y Gyro aparecen cómo personajes de soporte.



Jojo tiene dos escenarios propios en el juego: El Cairo y México dónde aparecen 3 personajes de Steel Ball Run, Diego, Johnny y Gyro.

Jump Ultimate Stars (2006)



Un año después salió la secuela de *Super Stars* que pasó a llamarse *Jump Ultimate Stars*, también para Nintendo DS.

Este juego incluyó muchos más títulos y personajes respecto al anterior.

Los personajes de Jojo en el juego son los mismos excepto por algunos añadidos más, todos como soportes, estos son: Josuke Higashikata, Giorno Giovanna, Jolyne Kujo y Jonathan Joestar.





J-Stars Victory VS (2014)



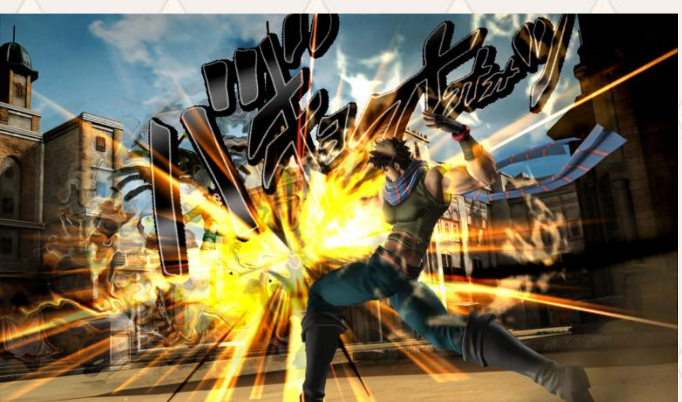
Para conmemorar el 45 aniversario de *Weekly Shonen Jump* Magazine en marzo de 2014 fue lanzado en Japón *J-Stars Victory Vs* para Playstation 3 y Playstation Vita.

Se trata de un juego de lucha con un estilo Tag Team el cual recuerda mucho a los *Budokai Tenkaichi* de Playstation 2, peleas por grupos en un escenario 3D por el que te puedes mover tridimensionalmente.

En este juego aparecen Jonathan Joestar y Joseph Joestar cómo personajes jugables.

En el disco de J-Stars se han encontrado datos incompletos de Jotaro Kujo y DIO, por lo que hay rumores de un posible DLC con esos personajes.





REFERENCIAS

Que Jojo es una referencia cultural es algo bien sabido, pues no son pocas las referencias o las parodias que esta famosísima saga recibe. Veamos unas pocas.

PERSONAJES INSPIRADOS EN JOJO:

Empezaremos con la influencia de algunos diseños de Jojo en personajes de videojuego y algún que otro anime.

STREET FIGHTER: La saga de Capcom se ha visto influida por Jojo en más de una ocasión, como demuestran las siguientes fotos. En más de un caso, la similitud no se queda solo en el aspecto visual.



Guile: El parecido es más que común, ambos militares con el mismo corte de pelo y dispuestos a darlo todo por sus países, lástima que estén en bandos opuestos, podrían haber sido grandes amigos.

Gill: Gill y Santana se parecen más de lo que se ve a simple vista, los dos tienen grandes y poderosos cuerpos y han sido llamados Dioses con anterioridad. Santana resucita de su estado petrificado al recibir sangre algo que mantiene en común con el movimiento más molesto de Gill, la resurrección.



Rose: Basada en Lisa Lisa, no sólo se le parece sino que adopta su estilo de lucha con la bufanda, los dos personajes destacan por su misticismo. Rose también es tarotista, como Abdul con el cual comparte alguna que otra pose y frase.

Jury: Aunque no se parecen en su personalidad comparten varias similitudes, ambas basan su estilo de pelea en las patadas, poseen peinados similares y las dos tienen un fetiche con las mariposas.

WORLD HEROES: Los personajes de esta saga están plagados de referencias a luchadores reales y ficticios, de manera que no sorprende la influencia de Jojo en algunos de ellos.

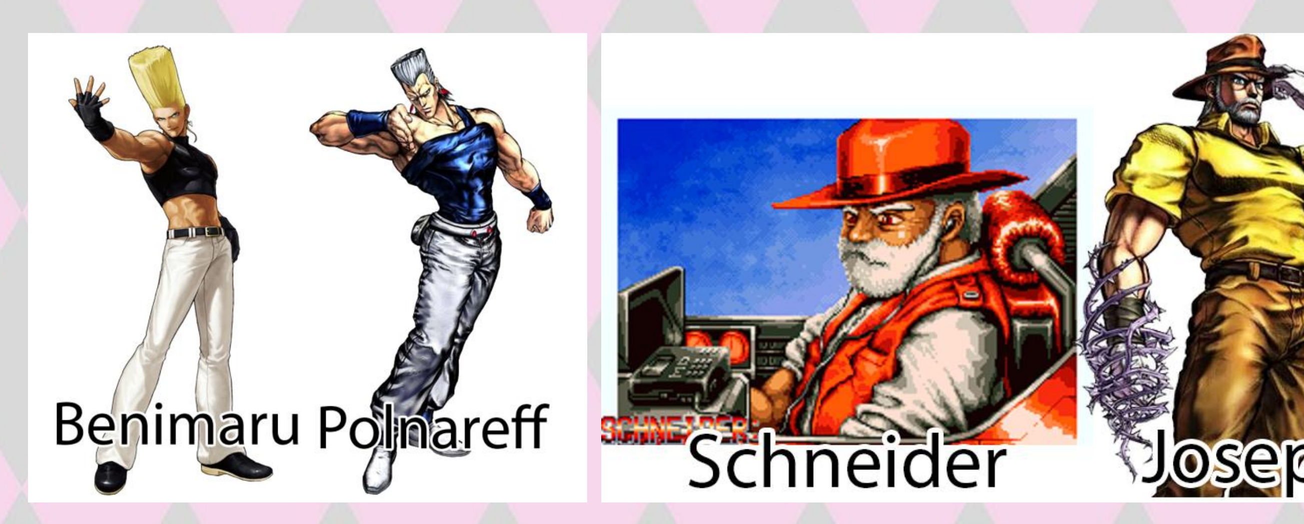
Dio y **Neo Dio:** Están basados en Dio Brando y en Baoh (un manga de Hirohiko Araki previo a Jojo). De Baoh adopta su aspecto, de Dio frases como "Wryyy" y "Muda muda" y ambos homenajean a Ronnie James Dio en su nombre.

Broken: Aunque es obvio que este personaje está basado en los militares alemanes y en el personaje Brockenman del manga Kinnikuman, también tiene similitudes con el ya mencionado Stroheim, ambos son alemanes, militares y robots y cuando luchan demuestran la superioridad de la tecnología alemana al resto del mundo.



KING OF FIGHTERS: Sólo hay que comparar a **Benimaru** con Polnareff para darse cuenta. Incluso los desarrolladores del juego le llamaban Polnareff antes de decidir su nombre.

BATSUGUN: En este shooter de naves, nos encontramos con **Schneider**, quien posee un aspecto muy similar al de Joseph, incluyendo el detalle del walkman, con el que el personaje de Jojo escucha a los Beatles, su grupo favorito.



Y por último me gustaría hacer una curiosa referencia proveniente de *Digimon,* se trata de Bancholeomon, quien posee un aspecto muy parecido a Jotaro, incluso en detalles como las cadenas que le cuelgan de la ropa.



ALGUNAS REFERENCIAS EN LOS VIDEOJUEGOS:

Castlevania: En *Symphony of the Night* podemos encontrar una máscara de piedra, esta máscara está basada en la homónima de la serie. En *Dawn of Sorrow* un boss llamado Zephyr para el tiempo y lanza cuchillos cómo Dio en el 3er arco. En la versión japonesa cuando para el tiempo grita “Toki yo tomare” (el tiempo se ha detenido) frase mítica de Dio.

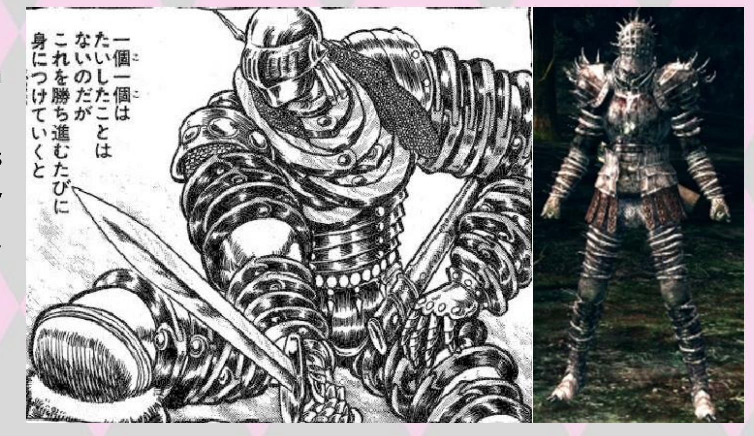
Ninja Gaiden: En el sexto nivel del arcade puede verse en el fondo tanto los Hombres del Pilar cómo las máscaras de piedra.



Guilty Gear: El sprite de Sol Badguy esta posiblemente basado en el sprite de Jotaro de los juegos de Arcade.

Otra referencia es el personaje Zato-1, su Gear (Eddie) tiene características similares a los Stands de Jojo en los juegos de lucha.

Dark Souls: La armadura de espinas fue originada a partir del concepto del Desafio de los 77 anillos el cual es mencionada en *Phantom Blood*. En el desafío los combatientes debían derrotar a sus oponentes y recolectar una anilla de metal de cada rival, volviéndose el desafío cada vez más duro debido al peso de las anillas. El equipo de Dark souls cogió está idea cómo diseño y le agregó espinas a las anillas.





Monster Hunter 3G: El juego incluía un evento dónde podías desbloquear un martillo basado en Crazy Diamond que puede curar a tus aliados. También una máscara basada en Harvest para tu Shakalaka



REFERENCIAS A LA MÁSCARA DE PIEDRA

Como acabamos de ver, la máscara de piedra que aparece en las primeras historias de Jojo ha sido referenciada en un par de ocasiones en los videojuegos, sin embargo ahí no terminan sus referencias, pues en diversos animes y mangas vemos dicha mascara a modo de homenaje.



Hayate no Gotoku



Rosario + Vampire




Hunter X Hunter Zoku



Sayonara Zetsubou Sensei

REFERENCIAS A LOS STANDS

Como ya se ha explicado al principio del especial, los Stands son una parte importante dentro de la saga Jojo, de manera que es bastante normal que también hayan sido una influencia clave para muchos autores, veamos unas cuantas. El Stand favorito para estas referencias parece ser Star Platinum.



Puny Puny Poemy



Gintama



Mayoi Neko Overrun!



Otra aparición de Star Platinum, esta vez en Air Gear



Hulk homenajeando a The World (Stand de Dio)

REFERENCIAS A LAS POSES

Si sois seguidores de Jojo, habéis jugado a alguno de sus juegos de pelea o habéis sido especialmente observadores con las fotos de este especial, os habréis dado cuenta de que a Araki le encanta dibujar a sus personajes en poses imposibles, totalmente forzadas y que, al parecer tienen su inspiración en las que hacen los modelos durante los desfiles de ropa. Como no podía ser de otra forma, estas poses también han dejado huella, así que veremos algunas de ellas referenciadas en mangas y animes. Como por ejemplo esta portada de **Taizo Mote King Saga**, que es idéntica a una de Jojo, como podéis ver.









Busou Renkin, haciendo referencia a la primera aparición del Polnareff tanto en manga como en anime ¡Bravo!



Princesa Zelda en Smash Bros Wii U


No Game No Life y la famosa pose de Dio


Sayonara Zetsubou Sensei



Hokenshitsu no Shinigami


Oniai y su homenaje múltiple en una escena



Rosario+Vampire: poses, stands, todo a la vez


Gintama


Clint Eastwood haciendo de las suyas



En Gintama se homenajea hasta al propio Araki



Homenaje a varias series a la vez

Y con esto acaba el especial más bizarro que hemos tenido, espero que mientras disfrutabais de este número estuvieseis intentando sacar vuestro Stand o probando esas poses imposibles de las que hacen alarde los protagonistas del manga.

Si desconocíais la serie esperamos haber aportado un poco de luz sobre el tema y despertar la curiosidad necesaria para que busquéis el manga, veáis la serie o juguéis unas partidas con los amigos.

Si por el contrario ya erais fans de la serie antes de este especial, deseamos que lo hayáis disfrutado y quien sabe, quizá había alguna curiosidad que desconocíais. Gracias por leernos.

Skullomartin y Valveider

STAFF



SKULLO

Director, redactor

y maquetador



VALVEIDER

Redactor



EL MESTRE

Redactor



NES BEER

Redactor



ALF

Redactor

¿Quieres ser el primero en leer lo último de Bonus Stage Magazine?

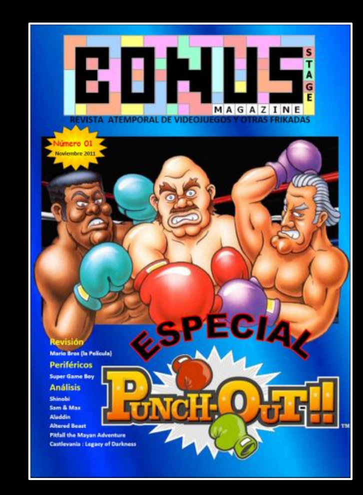
Suscríbete a nuestro blog y recibirás un email cada vez que salga un número nuevo.

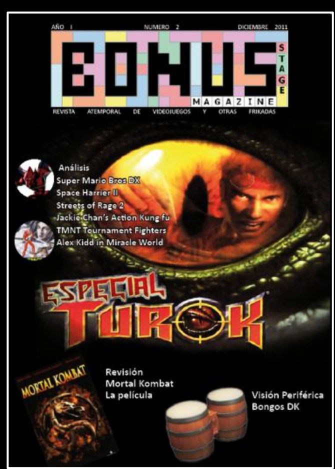
¡Es muy sencillo!



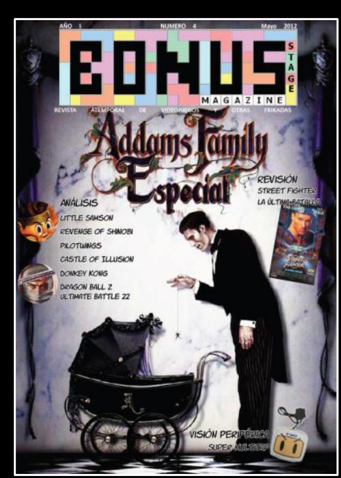
¡Os esperamos en el próximo número!

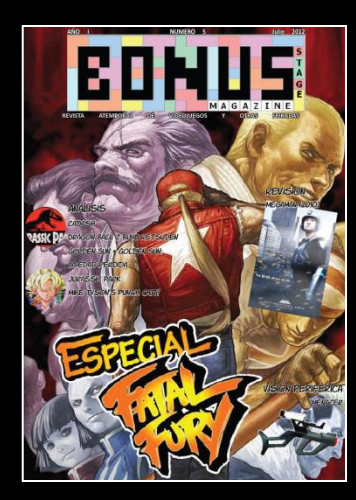
Y no os olvidéis leer los números anteriores:

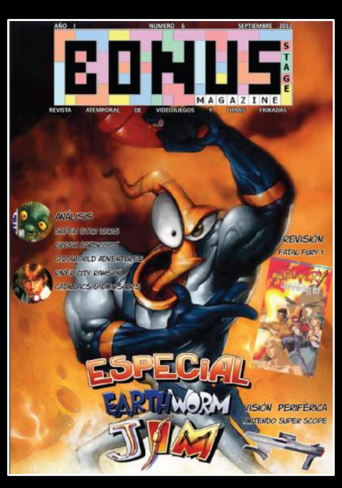


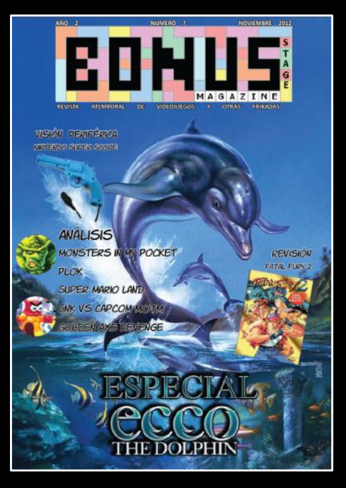












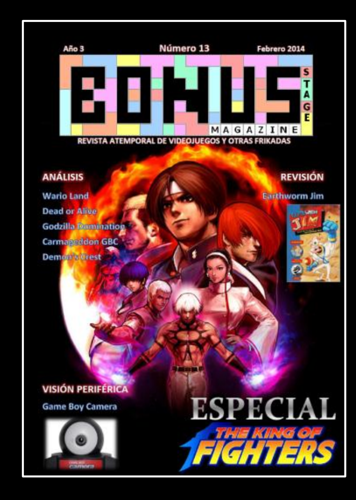


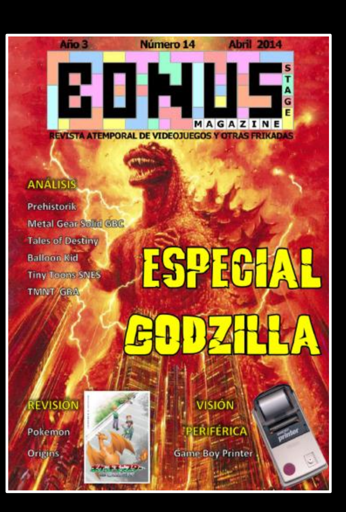






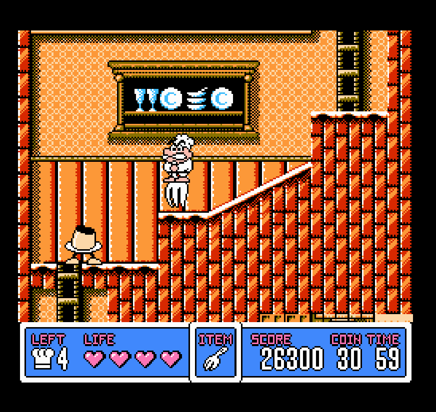






SOLUCIÓN A LOS PAUSATIEMPOS

1- EL DESCONOCIDO



El personaje es del juego Panic Restaurant de NES.

2- LA SOMBRA



El personaje tras la sombra es Terry Bogard de Fatal Fury II.

3- EL ERROR

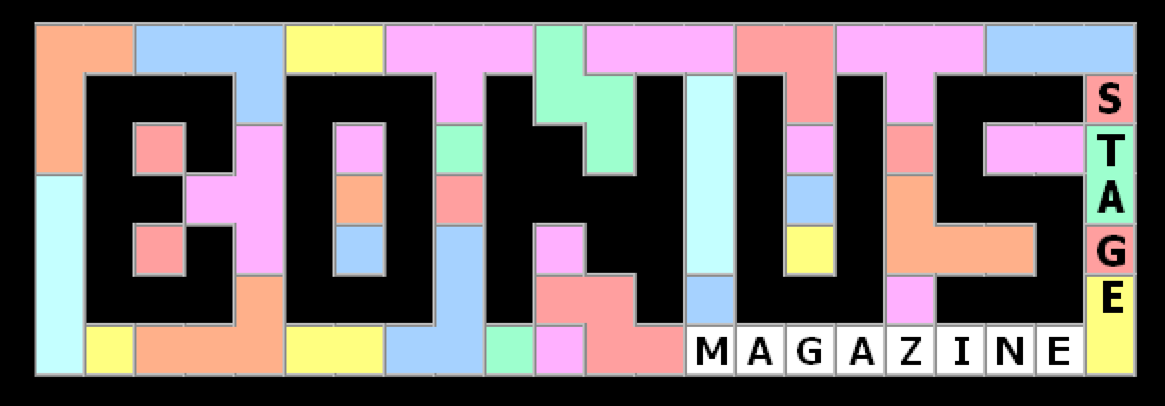




Clayfigter II

Clayfighter

El error es el sprite de Bad Mr Frosty, pues la imagen del juego corresponde a ClayFighter II, mientras que el sprite de Frosty es del Clayfighter original, cuyo diseño fue cambiado para la secuela del juego.



Número 15

Junio 2014